

GEN4

Le meilleur des jeux micro

N°76 - avril 95 - 35 francs

Et son CD-Rom

PC et
Mac !**EXCLUSIF****LE JEU DE
STRATÉGIE
DE L'ANNÉE :****Z**L'art de la guerre
selon les
Bitmap Brothers**BIOFORGE :**
« Alone In The
Dark » dans
l'espace

CM

**PREVIEWS****A-Train 4
Civil War
StoneKeep****TESTS****Flight Unlimited
Bioforge
Renegade
Sim Tower****SOLUCES****Wing Commander III
Mortal Kombat 2
Deathgate
Warcraft**

Une publication PRESSIMAGE®

M 4681 - 76 - 35,00 F



Avec Indiana, votre imagination n'a pas de limites. Découvrez en jouant, apprenez en créant votre propre monde.

Aujourd'hui, l'ordinateur est aussi banalisé que le magnétoscope. Plus vite vous l'utiliserez, plus rapidement vous le maîtriserez. Avec Indiana, votre découverte sera facilitée. Son installation est un jeu d'enfant. Branchez-le tout simplement !

Créez votre propre monde, qu'il soit ludique ou plus studieux, Indiana en couvre tous les paysages technologiques. Vous pouvez créer, dessiner, écrire des rapports, faire des montages vidéo, composer de la musique et découvrir le monde à travers l'encyclopédie Encarta sur CD-ROM.

Créer son propre monde avec Indiana est la plus grande des aventures.

Indiana, le nouveau PC
Fujitsu ICL.

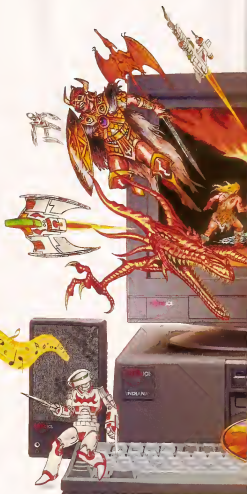


Intel Inside est une marque
déposée de Intel Corporation

INDIANA C602



- Processeur Intel 486 DX2/66
- RAM 4 Mo, extensible à 32 Mo
- 3 connecteurs d'extension ISA
- CD-ROM Double vitesse
- Carte son 16-bits
- Contrôleur SVGA intégré sur bus local
- Moniteur 14" ou 15"
- MS DOS 6.2
- Windows 3.1
- Microsoft Works
- Suite de logiciels ICL



● Appelez dès aujourd'hui
Tél (1) 34 65 81 16 ou

opre monde.



Que votre monde soit ludique ou studieux,
Indiana saura vous accompagner.



J'ai éliminé 132
envahisseurs. Ensuite
j'ai terminé mon
projet sur les Incas.

FUJITSU ICL

LE CD ET LES DISQUETTES GEN4

Comme chacun le sait, le PC est la machine la plus conviviale du monde (hum !). Vu le nombre de démos que nous avons cassées sur la galette, il nous a fallu trois pages pour vous fournir les explications nécessaires à l'installation. Poncez en...

PAGE 8

LE COURRIER DU TEIGNARD

Ah, vous le prenez comme ça ? Ah, on ne laisse pas assez de place au Courrier. Comment cela, vous seriez même prêt à nous compenser pour obtenir plus de pages, c'est vrai ? Bon. Dans ce cas, c'est OK. Le Courrier passe à trois pages et se trouve en...

PAGE 14

NEWS

Didier et Thierry se sont déchirés. C'est mal écrit, intéressant, pas drôle et crispant à lire, mais cela leur permet de justifier un salaire exorbitant auprès de la direction qui n'y comprend rien non plus, mais qui considère cela comme une preuve de professionnalisme. Évitez soigneusement la...

PAGE 18

PREVIEWS

Voici une des rubriques qui aurait pu être intéressante puisqu'elle porte sur des produits tels le fabuleux « Z » des Bitmap Brothers. Non seulement c'est bien mais en plus c'est une exclusivité GEN4 (TM, ©, modèle déposé, tous droits réservés...). On est aussi les seuls à avoir refusé à jouer à Stonekeep. Donnez que l'indomptable compétence des gens qui vous en parient n'est d'égale que leur médiocrité dans le domaine de l'expression écrite. Si vous aimez quand même les défis, allez en...

PAGE 36

REPORTAGES

Ca y est... On va se fâcher le même mois avec Philippe Ulrich de Cryo et Microids. Pourquoi ? Parce que, quand on ne dispose que de gros boulets pour faire un magazine, ce qui aurait pu être de magnifiques interviews se transforme en une bouillie informe que, si vous en avez le courage, vous pourrez déguster en...

PAGE 68

TESTS

Nous présentons d'ores et déjà nos excuses aux éditeurs pour l'incroyable médiocrité et la pauvreté intellectuelle affligeante des personnes qui ont « testé » leurs produits. Vous pourrez porter plainte auprès de votre procureur ou la République préférer après avoir jeté un coup d'œil horrifié sur la consternante prestation de ces pseudo-spécialistes dont la diatribe cénérale s'étale sans pudeur en...

PAGE 64

ABONNEMENT

Il ne faut pas avoir froid aux yeux pour vous proposer de vous abonner à ce magazine dont la tristesse n'a d'égale que la médiocrité des tristes aires qui composent sa rédaction. Enfin, si vous désirez faire une mauvaise farce...

PAGE 100

SOLUCES

C'est avec un aplomb toujours surprenant que les larves putrides composant cette rédaction notoire d'incompétents donnent le nom de « Soluces » à leur charabia en...

PAGE 138

KID PADDLE

Kid est la seule page qui sorte du lot, et seuls les « journalistes » qui composent GEN4 n'ont pas encore compris que c'est Kid seul qui sauve le magazine d'une platitude devenue légendaire. C'est en...

PAGE 162

Sommaire

PREVIEWS

P.36

DE A À Z

Je vous prierais d'apprécier à sa juste valeur ce jeu de mots mémorable puisque ce mois-ci nous comptons parmi nos Previews A4 Network d'Infogrames, un A-Train puissance mille et « Z » la petite bombe des Bitmap Brothers qui vient chatouiller Command & Conquer sur son terrain. Ça, c'était pour le jeu de mots... D'autres gros morceaux repointent le bout de leur nez, tels Stonekeep, Civil War, Pyrotechnica, Slipstream, The Last Dynasty, Wetlands et Virtual Pool. Ce n'est pas un spécial Previews, mais ça n'en est pas loin !



L'ordinateur triomphant

O n l'a dit trop cher, trop compliqué, destiné à des professionnels, « has been » et sur le déclin, l'ordinateur en tant que compagnon de jeu sort d'une période difficile pendant laquelle il a été accusé de tous les maux. Seulement voilà. Cette chasse aux sorcières semble s'écrouler d'elle-même face aux faits.



La multiplication anarchique de consoles (dans un premier temps) ayant tendance à laisser le consommateur franchement perplexe (d'autant plus que n'existant qu'en import parallèle, elles ne sont pas données), l'avènement du CD-Rom comme base de données multimédia (donc beaucoup plus adaptée à l'ordinateur) et la décision de Macintosh de vendre le droit de faire des Mac à qui le demandera sont trois des facteurs qui permettent d'affirmer que nos bonnes vieilles bécane ne sont pas prêtes de laisser la place aux consoles.

Il ne subsistait qu'un seul avantage à l'actif des consoles : leur phénoménal potentiel d'animations. Et bien, cela aussi vient de tomber... Les bruits commençaient à circuler un peu partout... C'est désormais quasi-officiel. De puissantes compagnies préparent des cartes pour PC bourrées de coprocesseurs dédiés qui risquent bien de dépasser d'un seul coup ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle dans le domaine des consoles. Pour combien, me demandez-vous ? Pour moins de 2 000 FF ! Vous êtes prévenus... Si on ajoute à cette petite révolution celle probable du Macintosh d'ici un an (un an et demi) et la chute constante du prix des ordinateurs, on est en droit de se demander s'il existe encore des raisons autres que sentimentales de ne pas craquer pour une bonne vieille « bécane ».

Olivier Canou

TESTS

P. 64

BIOFORGE

On l'espérait bien, il est génial. On l'attendait beau, il est superbe. On subodorait un scénario qui tienne la route, il est d'enfer. Et comme d'habitude on priait pour qu'il tourne sur un 386 : il faut un Pentium pour en profiter à fond. Décidément, chez Origin, c'est toujours plus que ce que l'on espérait.



RENEGADE

On en avait pratiquement pas entendu parlé, et il se positionne d'entrée de jeu comme un concurrent de Wing Commander III. Renegade, c'est un jeu de combat spatial se déroulant dans un univers de jeu de rôle et tout en VGA. Avouez que ça fait baver, surtout quand on sait que pour une fois, on peut se dispenser d'avoir un Pentium pour l'apprécier.

FLIGHT UNLIMITED

Le voilà, le concurrent de Flight Simulator. Si faire des allers-retours en ligne droite en regardant un paysage plus ou moins pixellisé commence à vous peser, vous allez vous en donner à cœur joie avec le premier simulateur de vol acrobatique.

P. 82



P. 68



LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA

NOUVEAU SUPER KARTS



SuperKarts

Netez, frappez et entre-fraggez ! Volez ce qui vous attend et traversez les 16 circuits du circuit "Kart City" qui gère le jeu grâce à son réalisme ne manquant pas, seul ou à deux, de faire sentir l'adrénaline !

NOUVEAU BIOFORGE



Une aventure "science fiction" signée Origin. Un pas de plus dans le domaine du film interactif est franchi avec ce jeu où vous incarnez un héros mutant humanoïde, moutier machine.



Minuscule de taille, le jeu Bio Forge sera entre les forces du mal. Vous devrez traverser des décors d'horreur, résoudre des énigmes et combattre des ennemis de toutes sortes.



Une magnifique réalisation signée "Interplay" à l'occasion d'argenter les séries cinématiques rythmées en jeu de rôle sont hallucinantes !

NOUVEAU FLIGHT UNLIMITED



Grand, beau et rapide : voilà ce qui est impossible avec cette simulation de haute volée aérienne qui vous donnera sans nul doute par son réalisme et sa texture SAGA.



NOUVEAU NBA LIVE 95



Dernière simulation de sport d'Electronic Arts qui nous offre le mode arcade ou le mode simulation.



Prenez les commandes du vaisseau intergalactique interactif et dirigez l'équipage vers des aventures nouvelles et passionnantes !

Pour fêter l'ouverture du nouveau magasin Micromania Evry 2, profitez des offres exceptionnelles jusqu'au 8 mai dans tous les magasins Micromania et en Vente par Correspondance !!



Un jeu d'aventure-espace passionnant !



Événement de magie noire dans un univers sombre !



Un jeu de rôle médiéval fantastique !



Action et réflexion sont au rendez-vous !

NOUVEAU !! Découvrez les meilleurs titres multimédias chez Micromania !



... et des dizaines d'autres titres disponibles

SPECIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

Téléphonez au
92 94 36 00
ou tapez 3615
sur Micromania
pour découvrir ces offres
exceptionnelles

* Pour une commande minimale de 200 F.

CD-ROM GEN4

DÉMOS ONLY



LES DÉMOS PC

Pour la plupart de ces démos, il vous faudra passer par les répertoires qui leur sont consacrés puis lancer un .BAT ou un .EXE. De toute façon, toutes les manip' vous sont détaillées dans les lignes suivantes.

• AFFAIRE MORLOV (INTERACTIVE PICTURES)

Pour faire vos gammes sur ce jeu d'aventure en vidéo limitée, entrez dans le répertoire Morlov et tapez Demo. C'est simple, facile et à la portée de n'importe quel atrophie du config.sys.

• BIG RED ADVENTURE (CORE DESIGN)

Un soft d'aventure au pays des Soviets. Vous commencez votre quête de pravda dans une chambre d'hôtel. Entrez dans le dossier Bigred et tapez Om, pas comme Olympique de Marseille mais comme Oh c'est Mignon ! Et c'est vrai que c'est mignon...



▲ Earthelogs.

Depuis le dernier TVCD spécial CES de Las Vegas, Stéphane a été sollicité de toute part : Spielberg, Lucas, Cameron... tous les grands réalisateurs fondus d'effets spéciaux l'ont convié à rejoindre leur équipe. Malgré les multiples entretiens passés, Stéphane reste à GEN4 pour de sombres histoires de monnaie.

Propos entendus : « tous s'obstinent à vouloir me payer en dollars ! Quand il cessera de se casser la gueule, on reverra la question. Pour le moment ce sont des deutschmarks sinon rien ». Hélas, tous ces rendez-vous prestigieux lui ont dévoré le temps nécessaire à l'élaboration du nouveau TVCD. Pour vous consoler : plein de démos jouables... Z'allez pouvoir jouer comme des bêtes, bande de petits veinards !



▲ Big Red Adventure.

• BLOWN AWAY (IMAGINATION PILOTS/MGM)

Un jeu de combinaison sous Windows. Passez par le gestionnaire de fichiers et, dans le répertoire Blown, double-cliquez sur Demo.exe. Vous devrez alors manipuler des interrupteurs sur quatre panneaux distincts. Le but ? Faire en sorte qu'un ensemble de diodes vertes soient allumées. Génial, non ?

• BREAKTHRU (SPECTRUM HOLOBYTE)

Breakthru vous propose de détruire le mur de Berlin à domicile en cliquant sur certaines briques au bon moment. Sous Windows, entrez dans le dossier Breakthru et lancez Btdemo. Ensuite la lecture du fichier Help me paraît être un passage obligé pour comprendre les modalités du jeu.

• BUREAU 13 (GAMETEK)

Bureau 13 est sans doute le premier jeu d'aventure linéaire en 3D qui vous propose d'incarner plusieurs personnages aux compétences variées. Du coup, on a mis la dose : pour voir une démo tourmente de l'intro, passez dans le répertoire B13 et faites B13demo ; pour lancer le jeu, entrez dans le dossier B13 et faites B13 ; pour jouer, utilisez votre souris. Une dernière précision : il vous faudra de la mémoire EMS.

• CASINO TOURNAMENT (CAPSTONE)

Un Black Jack en SVGA. Je rappelle les règles pour ceux qui n'auraient pas encore pratiqué ce classique des jeux de casino : votre main doit approcher les 21 points sans jamais les dépasser. L'As vaut 1 ou 11, les figures 10 et les autres cartes leur valeur nominale. Pour perdre du blé, entrez dans le dossier Cas et tapez Demo.

• DESCENT (INTERPLAY)

Un jeu en 3D subjective dans lequel la liberté de mouvement est totale. Pour vous ébouffier sur ce

jeu dément, pas d'autre solution que de créer un répertoire sur votre disque dur et d'y copier tous les fichiers du dossier Descot (6,7 Mo), puis de taper Setup et de suivre les instructions.

• DOMINUS (US GOLD)

Consacré « meilleur jeu stratégique de l'année 1994 » (?) par un mensuel américain, Dominus vous propose de défendre votre contrée des invasions ennemies à l'aide de troupes et d'invocations. Jugez-vous-même de son intérêt en lançant Dominus à partir du répertoire Dominus (25,5 Mo). Un détail : quand vous souhaitez déplacer votre personnage (un gros guerrier du chaos), maintenez la touche « Control » en utilisant la souris. Pour le reste, tâtonnez vous-même.

• DRUG WARS (AMERICAN LASER GAMES)

Même si les jeux dans lesquels déplacer la souris et cliquer sur tous les vilains patibulaires qui se présentent vous plongeront rapidement dans un ennui mortel, chaque soft d'A. L. G. est aussi une caricature souvent drôle des séries ou films du genre. Lancez-Install à partir du dossier qui lui est consacré et vous assisterez à une démo tournoyante. En déplaçant délicatement le curseur en bas à gauche et en cliquant, vous accéderez à un menu qui vous permettra même de jouer.

• EARTHSIEGE (SIERRA-ON-LINE)

Être aux commandes d'un Mechwarrior bardé d'équipements meurtriers, ça vous dit ? John m'a raconté qu'après trois heures de jeu, sa mère - Sarah O'Connor - avait surgi avec un fusil à pompe et détruit l'intégralité de son équipement informatique en clamant qu'il ne saurait sûrement pas le Monde en incarnant un méchant Terminator. Depuis Sarah est à l'asile et John a sombré dans la petite délinquance. Dur ! Pour jouer, entrez dans le dossier Earth et tapez (très fort) install. Ensuite, suivez les instructions.

• FLASH TRAFFIC (TIME WARNER INTERACTIVE)

Pour assister à une intervention musclée des agents du DEA, un organisme américain chargé de lutter contre la drogue, passez par le dossier Flash et lan-



▲ Drug Wars.



▲ Supercarts.



▲ Rise Of The Triad.



▲ Bureau 13.

cez Install. Si vous sortez de la démo de Drug War (voir plus haut), vous allez avoir tendance à cliquer partout. Calmez-vous, Flash Traffic est une démo tournoyante.

• FORTRESS OF DR. RADIACI (MERIT STUDIO)

Robots, ninjas, gros rats... Exterminez-moi tout ça à la batte de base Ball (au début) ! FODR est un clone de Wolfenstein 3D. Passez dans le répertoire Radiaci puis faites install, ensuite lancez le jeu en tapant Radiaci.

• LAST BOUNTY HUNTER (AMERICAN LASER GAMES)

Au regard des outlaws que vous allez croiser dans ce prolongement urbain de Mad Dog MacCree : Bounty, c'est pas un goût de paradis ! Pour lancer la démo jouable de The Last Bounty Hunter, entrez dans le répertoire Bounty et tapez Install. L'interface est la même que Drug War (voir plus haut).

• PARAMOUNT

Ceci n'est pas un jeu mais une interface vous permettant de voir les « bandes annonces » de Durt, Jump Raven et Skullcracker. Sous le gestionnaire de fichiers de Windows, entrez dans le dossier Paramount et double-cliquez sur J-Demo.

• RISE OF THE TRIAD (APOGEE/LOGITIME)

Des méchants qui ont l'esquisse d'un début de commencement d'intelligence et qui, au moindre coup de bazooka, dispersent leurs viscères sans compter... Tout ça, c'est Rise Of The Triad ! Le premier soft à offrir la perspective d'un après-Doom exaltant. Entrez dans le répertoire ROTI et faites install, suivez les instructions et jouez !

• SLIPSTREAM 5000 (GREMLIN INTERACTIVE)

Le personnage qu'on vous demande d'incarner : un Ben Hur futuriste ! Plusieurs vaisseaux à grande vitesse dotés de lasers et autres missiles, un canyon en boucle délimité par des falaises traversées de quelques tunnels... tous les ingrédients d'une lutte à mort sont réunis !

Pour vous décoiffer avec ce jeu speedé, enfillez le dossier Slip5000 et lancez Install.

• STARDUST (BLOOD HOUSE/SILMARILS)

Il y a plus de quinze ans, entre les légendaires Space Invaders et Pac-Man, apparaissait un jeu dans lequel vous deviez détruire des météorites en luttant contre l'inertie : Astéroid. Pour les nostalgiques, voici la démo de Stardust, plus colorée et variée que son ancêtre. Pour jouer, allez dans le répertoire Stardust et tapez « Setup C » (si votre disque dur est en C). Ensuite, restez dans le répertoire du CD-Rom et lancez Stardust.

• SUPERKARTS (VIRGIN I. E.)

Décidément, la vitesse règne en maître dans ce CD-Rom curieusement 76. Avec Superkarts, vivez les sensations « authentiques » des courses de kart. Entrez rapidement dans le répertoire Kart et faites Kart. Attention ! Contrairement à ce qu'indique le message affiché, les contrôles sont les suivants : O = Avant, ; = Gauche, = Droite, Spc = Turbo. Quand au freinage/marche arrière, à vous de le



▲ Descent.

trouver (non, c'est vrai, on va quand même pas vous mâcher tout le travail).

• VIRTUA CHESS (TITUS)

En sapant Vchess ou Titus à la racine de votre lecteur de CD-Rom, vous pourrez découvrir toutes les fonctionnalités de ce puissant jeu d'échecs. Faites vite, car cette version démo est limitée à 23 coups. Pour mater, c'est un peu court. En revanche, pour vous faire mater, c'est amplement suffisant.



▲ Virtua Chess.

SAUVEGARDES

• WC3 (ELECTRONIC ARTS)

Aucun exécutable dans ce répertoire mais plein de sauvegardes de Wing Commander III pour accéder à tous les niveaux sans stress inutile. GEN4 vous préserve ainsi de toute dérive épileptique. Merci qui ?

SHAREWARES

• ALIEN CARNAGE

(SUBZERO SOFTWARE/APOGEE)
Jeu de plate-forme : vous devez sauver un Alien des griffes d'une princesse. Non, pardon. L'inverse. Allez dans le sous-répertoire Shareware/Alien et faites Install.

• GOD OF THUNDER (SOFTWARE CREATIONS)

Un soft à mi-chemin entre l'adresse et l'aventure :



▲ Dominus.

RESPONSABILITÉS

La disquette et le CD ont été contrôlés avec les derniers programmes anti-virus et aucun virus connu n'a été détecté.

Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standard. Cependant aucune garantie ne peut être donnée contre un dysfonctionnement éventuel, un quelconque dommage ou une perte de données. GEN4 s'engage à échanger les disquettes et CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur la disquette et le CD.

Tout CD ou disquette défectueux suivant ce critère peut être retourné en expliquant le dysfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes :

GÉNÉRATION 4
Service disquette/CD-Rom
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Cette offre est valable jusqu'au
15 mai 1995.



▲ Silpstream 5000.

voire Odin miniature balance son gros marteau à tous azimuts. Passez dans le sous-répertoire Shareware/God et lancez Go.exe.

• HIGHWAY HUNTER (SAFARI SOFTWARE)

Un excellent shoot them up en scrolling différentiel : à bord d'une voiture futuriste, dézinguez tout ce qui se présente. Entrez dans le répertoire Hhunt et faites Start.

• STAR TREK : GENERATIONS (PARAMOUNT PICTURES CORP.)

Les Trekkers vont être ravis, encore une démo qui leur déverse la musique du générique dans les trompes d'Eustache. Il y a même un mini-jeu intégré. Pour lancer STG dans le gestionnaire de fichiers Windows, passez par le répertoire StarTrek et lancez Trek.exe.

LES DÉMOS MAC

C'est tellement facile d'installer ou de lancer un programme sous Mac que c'en est écœurant. Parole d'autotexebassiste. Faites glisser ou double-cliquez à partir du CD-Rom, cela fonctionnera.

• ANOTHER WORLD (DELPHINE SOFTWARE)

Le hit d'Eric Chahi sur votre beau Mac ! Après l'intro, appuyez vite sur la touche Haut de votre clavier, sinon une énorme masse tentaculaire va vous digérer en mode express. Après, il y aura des chenilles dont le poison est mortel. Et puis... Et encore... Bonne chance quand même !

• SIM TOWER (MAXIS)

En avant première sur votre Mac : Sim Tower. Comme dans tous les « sim », gestion d'emplacements et de flux (de population et de brouzouf) sont au rendez-vous. Admirez les zzzulies petites animations.

PLEIN D'AUTRES

Blood Bath (Under World), Buried In Time (US Gold), Dal'X (Médiasgogo), SC Out (Online Software), Warlords 2 (Strategic Study Group), Wrath Of The Gods (Mindscape)...

SHAREWARES

Près de 50 Mo de sharewares : Biobio, Eat My Photos, Galaxy Ball 2, King's corner, Medieval Empire, Netherworld... tous peuvent être lancés à partir du CD-Rom ou installés sur votre disque dur. ■

SOL CUTTER A UN VIRUS DANS LE CERVEAU ...
DEUX HEURES POUR LE DÉSAMORCER ... OU EXPLOSER !

BURN CYCLE



DISPONIBLE SUR CD-i EN VERSION FRANÇAISE

UN JEU QUI EXPLOSE...



LA TÊTE

JOUEZ AVEC SOL CUTTER SUR LE 36 68 09 68

2,19F la minute

SORTIE NATIONALE AVRIL 95



PHILIPS

LA DISQUETTE GÉNÉRATION 4

Ne manquez pas le mois prochain nos démos jouables exceptionnelles et surtout gratuites, grâce au coupon présent sur cette page. Il suffit de cocher le format désiré, d'y inscrire LISIBLEMENT vos coordonnées et de nous l'envoyer à l'adresse suivante :
Disquette GEN4 N°77, 5-7 Rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.
Et voilà, vous recevez chez vous la démo pour votre machine, en moins d'un mois !



Flight Of The Amazon Queen

Les jeux d'aventure sont rarement utilisables sous forme de disquette de démonstration, mais Virgin et Renegade nous proposent tout le début du jeu d'aventure de Binary Illusions, entièrement traduit en français !

Attention : toutes les disquettes sont certifiées sans virus, ayant été contrôlées sur le Master, avant duplication et après !

MAC : Shareware ou commercial ?

Les jeux Mac sont malheureusement pour la plupart sur CD-Rom et il est difficile de trouver des démos jouables tenant sur une disquette. Le mois dernier, on avait tout de même réussi à vous proposer une démo jouable de Sim Tower, la dernière simulation de Maxis. Pour le mois prochain, on verra bien !

Amiga : Nouveauté ECTS

Fila Soccer le mois dernier, Sensible Golf toujours en attente et malgré le ralentissement des sorties sur Amiga, nous espérons bien vous rapporter des surprises du prochain salon ECTS qui se déroulera fin mars à Londres.

Nous attirons votre attention sur le fait que les démos proposées sur les disquettes PC et Mac sont incluses sur le CD-Rom. Il est donc inutile de les commander si vous disposez d'un lecteur CD-Rom.



Bon à découper et à retourner à :
GÉNÉRATION 4
DISQUETTE LECTEURS GRATUITE
5/7, RUE RASPAIL
93108 MONTREUIL C.D. EX



Pour recevoir GRATUITEMENT

La disquette avril 95

Je vous prie de me retourner la disquette gratuite d'avril 95 de Génération 4. Je note que pour recevoir cette disquette je dois envoyer le présent bulletin affranchi avant le 30 avril 1995, le cachet de La Poste faisant foi. Je sais que je ne peux utiliser que ce document original pour commander la disquette de mon choix, aucune photocopie, reproduction ou demande sur papier libre ne sera prise en compte. Enfin, j'ai bien noté que Génération 4 prend les frais de port à sa charge et que le fait de commander cette disquette, indisponible du magazine, ne m'engage à aucun achat supplémentaire ni engagement d'aucune sorte.
*Je prends note que la disquette est garantie sans virus. Elle me sera échangée jusqu'à la date indiquée sur la disquette (30/04/96). Toute disquette qui vous parviendra hors délai ne sera pas échangée et ne sera pas retournée !
*Je prends note que Génération 4 se réserve le droit de changer le contenu de la disquette par rapport à ce qui est annoncé de façon provisoire dans le magazine.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Téléphone :
Pays :

☐ C'est la première fois que je commande une disquette.

FORMAT CHOISI : ☐ Amiga ☐ PC 31/2 ☐ Mac

(Un seul format par bulletin nous permet d'automatiser !)

CITE et DOM-TOM : 60 F pour 5 CDROM + 20 F pour	Total
---	-------

Les possesseurs de Mac semblent se remettre doucement d'une longue léthargie, les guerres Amiga/PC se sont éteintes, les conseils et réactions au concept TVCD ont ce mois-ci noirci plus de papier que les déboires du Prince Charles dans la presse « spécialisée » et quelques mini-tests ont été envoyés par des lecteurs courageux (Trop ! Il faut faire court, ce sont des MINI-tests !).



Morceaux choisis

- « D'abord je me présente, je suis poli moi - c'est pas comme les gens qui sonnent à nos portes - on me surnomme Trizo, abréviation de Trizogol, mais mon vrai nom c'est Antoine. » Le Teignard - Salut Trizo ! (Ne jamais contrarier un fou furieux.)
- « Alors merci d'avance de votre réponse rapide si vous ne voulez pas qu'un de vos fidèles lecteurs se retrouve à l'hôpital psychiatrique le plus proche... » Le Teignard - Refuserais-tu de tenir compagnie à Trizo ? Égoïste !
- « (...) Je voulais, si ce n'est pas trop demander, que vous testiez plus de jeux sur un PC normal (...) » Le Teignard - Sûr mon pote, on va demander aux éditeurs d'arrêter le CD-Rom pour toi.



Les lecteurs préfèrent les gros



GEN4. Bien joué pour votre nouveau système de notation, vous au moins vous savez vous adapter. Je souhaiterais ici appuyer ce que vous dites dans le numéro de Janvier. Vous avez en effet dit que vos tests étaient « trop » gros par rapport à la concurrence. Mais je pense (ou plutôt nous pensons - je m'exprime au nom de beaucoup de lecteurs) que c'est à contraindre la concurrence que c'est « trop » mince au niveau des tests. Vous n'avez pas besoin de vous évaluer en fonction d'autres magazines ! (C'est le comble !) Il est nécessaire de faire des tests complets, vivants comme vous les faites. On sent lorsqu'on les lit que vous êtes passionnés. De plus, des textes longs et bien illustrés sont désormais indispen-

sables, tant les jeux sont devenus riches. Si bien qu'il devient impossible de rendre compte du jeu aux lecteurs d'une façon sommaire. Vous avez aussi raison de dire que bon nombre de vos concurrents sont tombés dans les critiques agressives. Dommage pour eux ! Mais cela est peut-être dû au fait de l'ampleur que prend le jeu dans l'industrie. On a l'impression dans certains magazines que le test devient industriel, au sens restrictif du mot, où on teste parce qu'il faut tester, et cela sans plus de plaisir. En tout cas, j'espère que Génération 4 ne sombrera jamais dans ce genre de « déshumanisation », et que le magazine restera tel qu'il est au niveau des tests et de l'ambiance. Rassurez-vous ! Et si elle n'est pas publiée, veuillez garder cette lettre et la relire tous les six mois.

K. Mathieu, Paris
Cher Kevin,
Merci (snif), merci pour tout (resif) ! Nous nous donnons beaucoup de mal pour conserver notre humour et notre fraîcheur et ce n'est pas toujours évident car certains membres de la rédaction commencent à sérieusement s'encroûter (vous se manifeste). Olivier par exemple, depuis qu'il assume de hautes fonctions, passe plus du temps assis face à une assiette dans un resto chic des environs que de-

venir son Macintosh (Note d'Olivier : Pour ton augmentation, c'est non !). Olivier, père de famille nombreuses, rattrape ses nuits blanches au bureau (sous le bureau pour être exact). Stéphane est le seul à s'investir à 100 % dans tout ce qu'il entreprend, surtout depuis qu'il s'occupe du supplément Charme de notre confrère CD-Lozans (au grand dam de sa ma...). Les rédacteurs, Eric et Thierry, sont de vrais gladiateurs qui jouent à Heracle en nul modum tant qu'Olivier n'est pas à son bureau, quasiment toute la journée donc. Les pigistes (Bruno, Fred et Michel) passent plus de temps à quémander des tests qu'à tester. Fred, le premier maquilleur et Virginie, la secrétaire de rédaction consacrent la majorité de leur temps à s'agresser verbalement avec une délectation ne pouvant que dissimuler une affection inconsciente et partagée (Note des concernés : c'est trop subtil pour toi !). Comment, avec une telle équipe, avons-nous pu conserver un semblant de qualité ? Nul ne le sait. Peut-être est-ce le fait de savoir que vous êtes des dizaines de milliers à nous lire chaque mois avec assiduité ; alors on se sent un peu responsable. ■

GEN4 se fait son ciné

Messieurs, Fervent lecteur de Génération 4, je souhaiterais vous soumettre quelques propositions aimables avant de passer aux louanges :
1. En ce qui concerne le CD, il est intéressant de noter que contrairement aux concurrents, on peut tirer quelque chose d'un tel support. J'aimerais voir, dans votre chaîne télé sur CD, un reportage sur les sorties cinématographiques du mois avec deux ou trois bandes annonces.
2. J'en ai ras le bol de voir toujours les mêmes missions en veille de Windows et c'est pour cela que je vous supplie d'insérer au moins un économiseur d'écran un peu cartoon, quelque peu délirant, bref un autre que ces vieux tracteurs rouillés.
3. Pour les tests, une petite proposition pour encore faire mieux, mais

Demandez les anciens numéros !

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous demander de quelle manière se procurer les anciens numéros de Génération 4. Cela se fait par Minizil, 3615 GEN4. Tapez « VPC » (vente par correspondance) et choisissez « Anciens numéros de GEN4 ».

Et voilà ! Si vous n'avez pas de Minizil, je vous rappelle qu'il est absolument interdit d'utiliser celui du boulot même si ça ne vous coûte pas un rond (jeu, vous faites comme vous voulez). L'autre solution consiste à envoyer une lettre à :
Service anciens numéros
Freeimage, 517 rue Raspail,
93108 Montreuil Cedex
Précisez les numéros souhaités, le nom du magazine, vos coordonnées et joignez un chèque ou mandat de 30 F par numéro.



surtout pour se faire un meilleur avis, vous pourriez mettre deux testeurs par jeu, un jouant le sceptique grognon et l'autre le joyeux optimiste.

Si j'avais à critiquer, je ne pourrais le faire que de façon positive. Vos avis sur les jeux sont d'une très grande objectivité, d'ailleurs certains devraient en prendre de la graine ! Votre CD est un modèle du genre malgré sa primauté et l'idée de la bande annonce est merveilleuse. En ce qui concerne le nouveau format, il permet une lecture plus claire et espacée. Bref que des compliments, mais attention ne vous endormez pas sur vos lauriers, j'ai la plume facile et la langue bien pendue.

Espérant que cette lettre sera publiée dans le prochain numéro, en attendant je vous salue bien bas.

E. Ruauzel, Rennes

Très cher Emmanuel,

Quelle avalanche de compliments ! Grâce à toi nous allons pouvoir oublier les vacances au ski qui, chaque année, nous passent sous le nez ! Ton idée d'inclure des bandes annonces de films sur le CD nous avait effleurée comme en témoignent la présence de Stargate sur celui du N°75. La BA de Judge Dredd (avec Stallone) devrait être présente sur le CD du mois et nous essaierons de nous en procurer régulièrement, mais tu comprendras que cela nécessite une masse de travail importante et l'obtention de multiples autorisations (certains administratifs de surcroît). Il faudra donc quelques mois avant de trouver régulièrement des bandes annonces et peut-être notre Journal du Cinéma sur GEN4 Live. Pour ce qui est des mises en veille, pourquoi pas ? Je vas soumettre l'idée à Stéphane en la faisant passer pour mienne (ça ne vaudra peut-être une promotion !). (Note d'Olivier : Ah non ! Ça, c'est mon boulot de faire passer les idées des autres pour les miennes !) Enfin pour les avis, l'idée est amusante mais ne correspond pas à notre but qui est de permettre au lecteur de donner son opinion personnelle. Lorsqu'un jeu provoque des divergences d'opinions, un second avis est alors ajouté (Héll, Dark Forces, etc.) pour nuancer ou contredire celui du lecteur. ■

À la rescousse du Mac

Salut GEN4,

J'ai vraiment été déçu que le TV CD ne soit pas sorti sur Mac (Oh ! Un lecteur qui possède un Mac). Et même si le CD est super, vous auriez pu par exemple mettre la

bande annonce de Stargate au format Quick Time qui se lit aussi bien sur PC et sur Mac. Par ailleurs, l'idée de mettre une bande annonce était excellente. J'ai cru comprendre grâce à une question du sondage que le CD contenait des sharewares pour PC ; pourquoi ne pas en mettre pour Mac ? Ça nous donnerait l'impression que le CD est plein à craquer, ce qui est le cas côté PC. Je suis enfin satisfait par vos notes, je n'étais vraiment trop élevée depuis des années : des jeux horribles (VGA) atteignaient des sommets dans la note graphique. (...) Je pense que vous devriez consacrer plus de place aux tests des jeux Mac, même les plus nuls, sans ça, les possesseurs de Mac n'achèteront pas votre revue si le CD ne les allèche pas (sauf moi, parce que je suis bête). Il serait aussi très intéressant de faire des tests comparatifs entre différents jeux ou versions de jeux (ex. : Superfrog sur PC/Amiga, etc.). Continuez à nous faire rire, vive GEN4, salut.

O. Poncin, Nanon

Cher Olivier,

Tes demandes ont dû être éraucées tandis que tu écrivais cette lettre ; il faut croire que nous sommes doués de divination (je vois... je vois Olivier... il est actuellement assis devant une assiette remplie de petits toasts au huile gras qu'il déguste depuis une heure et demi), à moins que tu ne sois télépathe. Le CD du numéro 75 comprend en effet une tonne de sharewares Mac et la part des démos Mac des CD à venir va augmenter régulièrement. Pour ce qui est des bandes annonces, les prochaines devraient être au format Quick Time et on travaille sur une version Mac/PC de l'émission GEN4 Live. Il n'y a pas de favoritisme PC au détriment des tests Mac ; certes nous privilégions les jeux originaux aux conversions, mais cela ne nous a pas empêché de consacrer quatre pages à Gabriel Knight et Lothar Sud Larry B. Concernant ton idée de tester des produits nuls sur plusieurs pages pour « caresser les possesseurs de Mac dans le sens du poil », elle suppose deux choses : que nous soyons suffisamment hypocrites et intéressés pour avoir recours à de tels subterfuges et que les lecteurs soient suffisamment stupides pour ne pas débusquer la stratagème... Nous préférons donc ignorer ton « conseil » et continuer d'attribuer des pages de tests en fonction du produit et non de la machine. Sans rancune. ■

Qui a osé ?



Bonjour ami Teignard !

Je m'excuse de te déranger dans ton humble travail, mais j'ai été particulièrement outré par un article paru dans votre numéro 74, page 30. Mais voyons d'abord les remarques à propos de votre magazine.

- Le jeu trop super !

- Le CD mensuel est une bonne initiative, mais je pense que vous devriez intégrer au CD un menu de choix de jeux plus pratique et qui fonctionne pour toutes les configurations.

- Tout le reste est excellent, continuez comme cela !

Revenons maintenant à ce fameux article, intitulé « Le leçon de Donkey ». Qui a osé comparer le grandiose Wing Commander III à Donkey Kong Country ? C'est de la provocation pour les fans des W. Commander. D'ailleurs, ce n'est même pas comparable. Je possède WC3 et j'ai pu jouer à DKC à de nombreuses reprises. Donkey m'a plu, mais c'est quand même un jeu « banal ». WC3 m'a emmené là où aucun jeu ne m'avait emmené : normal, c'est le meilleur jeu du moment. (...) Il semble qu'un horrible consoleux se soit infiltré dans le mag. Cette action désespérée revient à comparer une planète à un atome !

Mes sentiments les plus sincères,

A. Royer

Cher Alexandre,

Merci pour tes compliments (le menu pour l'installation des démos sera présent pour le CD de ce numéro ou du prochain), pour le reste je te laisse avec Thierry, l'auteur de le « Leçon ».

Thierry : « Hambale consoleux... Il y a des mots qui font mal, très mal même. Je ne suis pas réellement anti-console (loin de là en fait), mais je l'ai été suffisamment longtemps (durant ma période pro-Amiga, soit plus de deux ans) pour qu'une telle insulte réveille de vieilles rancunes. Sache que l'ob-

jectif de « La Leçon » n'était PAS de comparer DKC à WingCo3 (on ne compare pas des jeux tournant sur des machines respectivement à 6900 et 810000 Frs !), mais simplement de mettre l'accent sur la nécessité d'exploiter une machine à fond. J'aurais pu, à la place de DKC, prendre AB2 Tower Assault sur A500 comme exemple, tu m'aurais alors surnommé « Affreux Amigaïste » ? Comme tout le monde je suppose, j'apprécie qu'on pousse ma machine dans ses derniers retranchements, j'en tire une sorte de satisfaction personnelle. Les jeux Amiga et SNES ont su évoluer, les jeux PC eux ne progressent pas, ils se dopent au MHz. Mon 486DX33 ne me permet plus de jouer aux derniers hits (Magic Carpet, Under a Killing Moon et... WingCo3), imagine ma déception ! En ce qui concerne le choix de DKC comme exemple, j'avoue simplement adorer ce jeu (je l'ai terminé à 101 %). ■

Adieu les Micros !



Très cher GEN4,

Je suis désolé de vous apprendre que je ne renouvellerai pas mon abonnement. Cela n'est pas dû à la qualité incontestable de votre magazine, mais au manque d'intérêt que j'éprouve pour l'univers ludique micro. En effet, j'aime les jeux d'action, de combat, que jamais un PC ne reproduira correctement, non à cause de ses capacités mais à cause du manque d'optimisation et de finition des logiciels PC. Les programmeurs ne comptent que sur la montée en puissance des machines (NDT : Tiens, tiens, c'est Thierry qui va être heureux... C'est lettre précédente). Nous ne sommes pas des vaches à lait ! De plus, ce qui fait la force des consoles c'est la jouabilité, la longévité, l'intérêt d'un jeu de combat, ce qu'on ne peut retrouver sur PC avec un joystick deux boutons. « Consoles », voilà le mot est dit, ayant vendu mon Amiga et délaissant le PC, je me tourne désormais vers la PlayStation de Sony, machine qui n'est pas et ne sera

jamais traitée dans vos colonnes « micro ». Voilà le reproche : comment parler objectivement et juger de l'univers du jeu vidéo, en escamotant une partie : les consoles ? Sur tout ça la disparition des consoles de GEN4 n'est qu'une opération financière destinée à la multiplication de magazines hyper spécialisés sans savoir. On sépare les consoles et les micros, et on vend deux fois plus de magazines ». Là aussi on nous traite comme des vaches à lait. Avoir une information plus générale semble impossible à peu de frais, je me tournerai donc vers un magazine spécialisé qui parle de ma console (CD Consoles de temps en temps, peut-être). A défaut de tout savoir, je limiterai au moins les frais ! Bonne continuation et regardez bien vos dirigeants s'en mettre plein les poches sur notre dos.

F. Péchar, La Défense.

P. S. : Critique constructive, agrandissant la rubrique Courrier des Lecteurs : c'est l'âme d'un magazine. P. P. S. : Michel Houng disjoncteur. Samurai Shodown sur 3DO est raté : l'animation est complètement saccadée même sur une FZ-10 60Hz. Comment ose-t-il mettre « 17 » avec la nouvelle notation ? SPH Turbo à la même note, mais lui est fluide au moins.

P. P. P. S. : Génération 4 était un journal avant-gardiste, il avait mis à la poubelle les 8 bits, eh bien, il ne devrait se consacrer qu'à 32 bits et plus (consoles et micros) sinon ce sera un journal PC, Mac et 3DO : un futur « Tilt », GEN4 ne mérite plus son nom.

Cher F. Frédéric ? emand ?), Avant tout, merci pour ton honnêteté et sache que nous sommes désolé d'apprendre qu'en quittant l'univers micro, tu nous abandonnes aussi (et que donc tu ne les a jamais cette réponse). Je tiens à commencer par réagir à ton analyse acerbe de la disparition des consoles de GEN4 ainsi qu'à ton complot « vache à lait ». Rassure-toi, lorsque nous avons décidé de ne plus parler des consoles, l'objectif n'était pas de te nuire (et encore moins de te trahir) mais de répondre au désir de la majorité des lecteurs. Car il était bien évidemment impossible de traiter en profondeur tous les produits microconsole. Nous aurions dû nous contenter de les survoler. Nul besoin d'être analyste commercial pour savoir qu'un magazine de haute volée finit un jour ou l'autre par toucher le fond. La finitude de GEN4 est tout de même d'être lu par un maximum de personnes, il fallait donc choisir... c'est chose faite (depuis déjà quelques années

d'ailleurs). Pourtant, nous ne nous désintéressons pas des jeux consoles (Cf. les News Console) et la proximité des rédactions de mags consoles nous permet de suivre l'évolution des jeux et des machines. Note « objectivité » ne peut par conséquent être mise en cause. Cependant il s'avère que jusqu'à maintenant les jeux micros et consoles étaient forcément différents et s'adressaient à deux publics distincts : l'un jeune, l'autre plus mûr. Les personnes s'intéressant aussi bien aux jeux de combat (comme toi) qu'aux jeux de rôle possédaient souvent un Amiga ou un quelconque micro accompagné d'une console. Cette distinction tend maintenant à s'estomper avec les consoles CD comme la 3DO ou les prochaines PlayStation et Saturn. Même le logarithme PC devient plus arcade avec des produits de qualité (souvent sharewares) comme Doom, Regator ou One Must Fall. Ce rapprochement nous conduit à poser un dilemme à pas mal de joueurs. Le micro restera toujours à part puisque son utilisation ne se confonne pas au jeu, mais touche aussi la création, l'apprentissage et le travail. Toutes les tentatives de faire d'une console un pseudo-micro se sont soldées par un échec. En revanche, le vrai problème, que tu as fort justement souligné, touche le prix d'une configuration PC. Si un 386 suffit pour travailler, il faut un 486DX2-66 pour jouer et un Pentium 90 pour avoir accès aux produits les plus gourmands. Les éditeurs s'efforcent de pousser vers le haut marginalisant l'univers micro ludique, c'est un risque et la fin 95 avec la sortie des nouvelles consoles (dont le prix avoisinera 3 000 Frs) risque d'être marquée par une redistribution des cartes. Heureusement beaucoup de développeurs prennent conscience de cette situation et commencent (doucement) à tenir compte de votre portefeuille. Pas de panique donc. L'arrivée des nouvelles consoles sera de toute manière positive pour les possesseurs de micro qui verront le prix des jeux CD-Rom diminuer pour se mettre au niveau de ceux des nouvelles consoles (300/400 Frs). Toujours pour une raison de mise à niveau, leur qualité devrait aussi augmenter (le jouabilité surtout). Et si la majorité des éditeurs micros s'intéressent de près aux nouvelles consoles, leurs alter-egos commenceront à « zyeuter » vers le CD-Rom PC (exemple : Namco s'apprête à adapter Ridge Racer). Les cycles Micro-Console ont fait couler beaucoup d'encre et conti-

neront encore à en faire couler. Le milieu du jeu vidéo peut être qualifié de « biologique » (vous ne le savez pas ?). Il ne cesse de se transformer, de croître et d'évoluer, ce qui contribue à le rendre passionnant ! J'espère ne pas avoir été trop dogmatique, pour ce qui est de tes PS : le courrier est désormais sur trois pages, l'animation de Samurai Shodown n'est nullement saccadée (attention F, l'équilibre te guette) et GEN4 n'a aucunement pour vocation d'être le futur Tilt, je pense avoir suffisamment expliqué les raisons de l'absence des consoles de nos pages. ■

Les éditeurs au piloris

Salut GEN4,

(...) En ce qui concerne le débat sur les prix des CD-Rom, ma position est partagée.

1. Le Développement : s'il est vrai que les développements sont plus longs donc plus chers, il est faux de dire que le matériel de développement est plus onéreux : acheter des Pentium ou des PowerPC ne revient pas plus cher que d'acheter un DX2 il y a deux ans. De même, aujourd'hui, on voit de plus en plus de superproductions cinématographiques à la place du jeu. À quand le retour aux valeurs traditionnelles et aux anciens jeux d'action, shoot'em up, à la durée de vie beaucoup plus longue. 2. Le Piratage : s'il est vrai qu'on ne peut pirater un CD-Rom actuellement, il sera possible de le faire dans un an ou deux, lorsque le prix sera supposé réduit. En effet, aujourd'hui il faudrait dépenser 15 à 20 000 F

pour un petit graveur + environ 100 F pour un disque vide, ce qui serait loin d'être rentable, mais que se passera-t-il plus tard ? Il faudrait réduire des maintenant les prix afin d'encourager l'achat du jeu et décourager la sortie des graveurs qui risquent de donner une nouvelle occasion aux éditeurs pour conserver leurs prix.

3. Le Parc Installé : le nombre de lecteurs est en constante augmentation et ce depuis plus d'un an, pourtant, on n'a toujours pas vu de baisse significative. De plus, les éditeurs invoquent un surcoût important dû à la traduction. Personnellement, je préférerais avoir des logiciels en version anglaise mais beaucoup moins chers. Une autre solution serait peut-être de sous-titrer le jeu en une dizaine de langues dès la conception et le joueur pourrait choisir dans un menu la langue souhaitée (cela est déjà possible dans quelques jeux). Dans l'attente d'une réponse.

B. Blondeau, Auxonne (21)

Cher Bruno,

Ta réaction à propos du Forum Éditeurs du N°74 est intéressante surtout sur le deuxième point et le début du troisième qui se passe de commentaires, mais aussi, peu fondée sur le premier et le fin du troisième. Par matériel onéreux, les éditeurs attendaient « stations Sécon Graphics » et non Pentium 90, leur prix est un peu plus élevé que celui des 486DX2-66 d'il y a deux ans : entre 40 000 (config minimum sans écran) et 300 000 francs ! Pour ce qui est des traductions, sache que les anglophobes courent les rues et que certains occupent même de hautes fonctions au gouvernement ! Alors... ■

LE SAULE PLEUREUR

● Concernant les disquettes défectueuses, écrivez à Génération 4 en mentionnant sur la lettre : Disquette GEN4 défectueuse (essentiel !). La disquette incriminée devra être renvoyée avec une petite note explicative. Il existe aussi une ligne spéciale aux numéros : 16 (1) 49 88 63 90 ou 16 (1) 49 88 63 70.

● Vous êtes cotisés dans un jeu ? N'appellez ni n'écrivez à la rédaction, parce que l'on ne vous répondra pas (ou alors on sort un GEN4 tous les trois mois) mais tentez plutôt votre chance au 3615 GEN4 ou au numéro de téléphone suivant : 36 70 53 89. Sachez que certains éditeurs possèdent aussi un service « sauvetage ». Renseignez-vous en dernier recours ou prenez votre mal en patience jusqu'à la publication d'une solution dans GEN4.

● Dernière précision : envoyer des timbres ne changera rien. Si on peut acheter un rédacteur en chef (initiales : O. C.), on n'achète pas le Teignard ! (Note d'Olivier : N'hésitez pas à m'acheter, j'ai mes impôts à payer moi !)



SuperKarts™

SUPERKARTS : une course de karting explosive, trépidante et éprouvante.

SUPERKARTS : la plus époustouflante des simulations de conduite disponibles sur CD Rom PC.

- 18 circuits délirants pour une course rapide et effrénée.

- Des graphismes en 3D révolutionnaires défilant à plus

de 60 images par seconde.

- Possibilité de jouer seul, à deux sur écran divisé ou à huit

par l'intermédiaire d'un réseau.

- Bande-son de qualité CD composée d'extraits

de 3 groupes britanniques.

*Ce n'est pas un jeu -
c'est la course la plus anivrante de votre vie.*

RUGS
STUCES
N FDS
ADEAUX



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT SARL 933, rue de la Croix Noire 75015 Paris
© 1995 Manic Media Productions Ltd. SUPERKARTS is a registered trademark of
Manic Media Productions Ltd. All rights reserved. Published and distributed under license
by Virgin Interactive Entertainment (Eur) Ltd.
Virgin Interactive Entertainment (Eur) Ltd. is a division of Spelling Entertainment Inc.

BIENTÔT DISPONIBLE SUR PC



Une Medialab sauce piquante siouplaît

En partant du principe qu'un tiers de leurs abonnés possède une console de jeu et 30 % un micro, Canal + s'apprête à lancer un nouveau jeu via le téléphone, suivant ainsi les traces de France 3 et d'Hugo Delire (qui devait sans doute une bonne partie de son audience au décollage de Karen Cheryl !). Depuis une vingtaine de jours (depuis le 6 mars pour les mordus d'exactitude), Pizzarollo occupe l'antenne sept minutes durant, du lundi au vendredi, à partir de 18h30 en clair et sur la chaîne des Guignols. Le jeu a été conçu pour les jeunes d'environ 15 ans. Pour mieux les toucher, les auteurs ont décidé de simuler un univers leur étant familier : vous êtes donc un livreur de pizza (l'archétype du petit job) qui doit traverser trois décors différents (ville, métro, cirque) pour livrer à temps (en moins d'1mn30s) sa marchandise démarquée. Vous avez le choix entre trois personnages d'aspect physique différent mais aux performances identiques. Pizzarollo oppose donc deux téléspectateurs confortablement installés chez eux. Chacun leur

tour, ils prendront les commandes d'un scooter en tentant de mémoriser le meilleur parcours possible, à l'apparition de la carte, avant d'éviter toutes sortes d'obstacles comme des piétons, des lampadaires, des portes ouvertes de véhicules en stationnement, etc. Une ville entière a ainsi été simulée sur Silicon Graphics (station Indigo pour le son et Onyx RE2 4 processeurs pour les graphismes). Malheureusement, le temps de retard occasionné par la transmission de l'image vidéo entraîne un certain manque de jouabilité et prendre un virage correctement demande autant de chance que d'anticipation. Le jeu est entièrement en 3D temps réel tournant à 25/30 images par seconde ; la fluidité est donc correcte même si on peut constater quelques décrochages lors des virages. D'après ses auteurs (répondant collectivement au nom de Medialab), Pizzarollo aurait « cinq ans d'avance sur les jeux vidéo actuels »... Nous avons donc décidé de les abonner à GEN4, la déillusion risque d'être rude mais bénéfique aussi ! ●

LES RISQUES DU MÉTIER

Dédier Latté à l'écran, l'émulé, broyé, détreuvé, pulvérisé Sylvester Stallone dans un combat bref mais sanglant. C'était à Heretic en réseau lors du dernier CES de Las Vegas. Sachant que Rambo est mauvais joueur, renversez la première phrase pour obtenir le score final. Réponse : trois semaines d'hospitalisation pour la morsure de GEN4. De son côté, on a oxygène, il nous confie : « Je n'aurai pas du rêver à 30-0, la a dû l'énerver ». ●

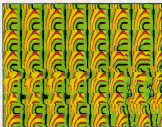
WARCRAFT MAC

Le génial jeu de stratégie développé par Blizzard pour le compte d'Interplay est en effet annoncé pour cette automne sur Macintosh. Rappelons tout de même que ce jeu permet à un ou deux joueurs de participer à divers scénarios dans lesquels l'utilisateur doit gérer une tribu (humaine ou orque) en confrontation avec un adversaire, joué par l'ordinateur ou par un autre joueur. Se déroulant en temps réel, il s'agit de véritables défis, où magie, combats et gestions de villages riment avec stratégie, ruse et crises de nerfs ! ●

LES IMAGES QUI RENDENT FOU

Fou et aveugle. Les stéréogrammes sont des images « magiques » qui n'apparaissent qu'à l'œil aguerri. Souvent sur des fonds de couleurs, des images ou des mots se succèdent et se chevauchent pour créer une impression de profondeur et un rendu tridimensionnel.

« Images magiques » édité par Sybex est un album d'une cinquantaine de pages consacré à la compréhension et à la réalisation des stéréogrammes. Cet ouvrage est accompagné d'un CD (60 Mo de données) et d'une disquette (720 Ko) comprenant le programme RD-Draw 2.1, fourni pour satisfaire votre esprit créatif, ainsi que de nombreux exemples pour appréhender ce qui constitue d'ores et déjà une mode internationale. ●



US Gold aime Doom



Noon ! Pas Body Count 2 ! Raaaaah ! Mais non, mais non, je sais que le titre de cette News peut porter à confusion mais son propos n'est pas d'annoncer la suite du désastreux BC, mais la distribution de la version complète de Rise Of The Triad par la filiale française de l'éditeur. Prévu courant mars sur PC et début avril sur CD-Rom PC, le jeu est annoncé aux environs de 300 Frs (on murmure 319 Frs). ●

Dans ce second album, Cybersix aide Adrian Seidelman, continue d'échapper à Von Richter, son créateur, mais se demande ce qu'est le sens de sa vie. Pour ceux qui n'ont pas lu le tome 1, Cybersix est un androïde, seul rescapé des cinq mille autres de son espèce. Von Richter veut l'éliminer. Le jour, Cybersix est un homme, paisible professeur Adrian Seidelman. Devenue femme la nuit, elle se nourrit en suçant les jugulaires d'autres créatures : Techno, Type ou Klee Fixe. Sa vie n'est qu'une suite de tentatives pour échapper à une mort certaine. Cybersix, avec ses deux cents pages,



(Carlos Magica/Carlos Trillo - Vents d'Ouest)

CYBERSIX 2

est un roman à lui seul. Le dessin en noir et blanc laisse la part belle à l'histoire. Mais, sans l'ajout de ce graphisme, l'histoire en serait moins passionnante. La boucle est bouclée pour notre plus grand plaisir. On attend avec impatience le troisième tome. ●

Les hooligans gagnent la Gironde !

Prévu en test pour le mois prochain, Warriors est le premier jeu de combat 100 % français. Sur PC pour l'instant (une version PlayStation est envisagée), Atreid Concept nous propose pas moins de 10 personnages originaux (predator, sorcier africain haut de plus de 2m, gladiateur, etc.), avec en plus quelques personnages cachés complètement déiants (n'oublions pas qu'Atreid est un éditeur bordelais) comme un nain

de jardin (sans doute après que Didier leur ait rendu visite), une bunny et un super héros débile. Les animations et les bruitages sont hilarants (les cris du nain sont impayables). En plus des persos secrets, l'éditeur nous promet une tonne de cheat modes dont un mode Gore. Quatre type de vue sont proposés : en 3D (à la Virtua Fighter), vue de quart, en SVGA et la vue de profil classique. Les 12 décors de Warriors sont superbes, animés et proposent des interactions comme la possibilité de se suspendre à un crochet ou de patauger dans l'eau ! La version CD-Rom comprendra 14 musiques résolument modernes (tendance Hard Rock) d'une qualité exceptionnelle. Les personnages sont tous modélisés en 3D et semblent d'une maniabilité au-dessus de tout soupçon. Ils possèdent tous au moins 3 coups spéciaux et de nombreux enchaînements. ●



LES ENFANTS DU FUTUR

Selon un sondage récent, les enfants issus de parents jouant aux jeux vidéo ont un QI supérieur de 15 à 45 % à la moyenne. Selon ce même sondage, utiliser un joystick au moins une heure par jour développe la coordination motrice, tandis que l'abus de souris, augmenterait la fertilité masculine de 50 % ! À savoir maintenant si ce résultat est cumulable... ●



VIRTUA CHESS, LE TOURNOI

De 27 mars au 1er avril 1995, de 14h à 18h, la FNAC Micro du boulevard St Germain ouvre ses portes aux amateurs d'échecs pour un grand tournoi au jeu Virtua Chess de Titus, testé dans ce numéro. Déclaré promis de ne pas y participer, vous avez donc une chance. Les éliminatoires sont accessibles à toute personne présente entre le 27 et le 31 mars, la finale étant prévue le 1er avril. Toute personne qualifiée pour la finale gagnera un exemplaire de Virtua Chess et les candidats vainqueurs du tournoi professionnel rencontré en finale partiront avec 500 Frs de jeux Titus et un bon d'achat FNAC de 500 Frs ! Comme on dit souvent : là où il y a de l'argent, il y a du plaisir. ●

LA REDOUTE DE L'AN 2000

Tout le monde s'y met et après avoir largement abusé des talents des tops modèles féminins et masculins dans ses pages, La Redoute sortira au printemps son CD-Rom interactif Somewhere, intégrant une partie du catalogue. Comme le dit le slogan : « Avec La Redoute, faites vos courses en l'an 2000 ! ». ●



TEAM 17 SE DÉBRIDE !

SIM
QUOTIDIENPSYGNO
AU FÉMININ

Prévu pour avril sur PC, *She Queen Death Machine* (quel titre !) est un jeu d'action/plates-formes proche de *Shadow Of The Beast*, par son style mais non par sa réalisation (wait, see and judge). Scrolling multidirectionnel, parallax sur huit niveaux de profondeur, boss de fin de niveau, armes multiples, sur papier tout y est. Attendons un ou deux mois pour juger de la jouabilité. ●



Si vous vous êtes demandé pour quelle raison *Tower Assault* ne portait pas le nom d'*Alien Breed 3*, en voici la raison : Team 17 gardait en réserve le chiffre symbolique pour lui ajouter un « 0 ». Oui, vous avez bien saisi ! *Alien Breed 3D*, annoncé après la sortie du premier numéro de la saga, est enfin présenté à la presse et les premières images du jeu commencent à circuler. Prévu pour mai 95 sur toutes les machines AGA (A1200/4000/CD-32), A83D est la réponse de Team 17 à ID Software,

le *Doom* Amiga que tout le monde attendait. Spécialiste des paris impossibles, l'éditeur anglais ne semble pas prêt de faire honte à sa réputation. Le jeu est en 3D texturée avec ombrage Gouraud. Il peut se jouer à deux via un câble Null Modem et propose une ambiance à couper au couteau faisant honneur au film de Ridley Scott, auquel il emprunte son héros affamé. Team 17 nous promet

un jeu rapide sur un A1200 de base dont les performances évolueraient en fonction de votre machine. De nouvelles images de *Pussies Galore*, présentées en News du N°73, nous ont été délinées, en voici deux. Ce jeu de plates-formes, prévu pour avril sur A1200 et CD-32, promet énormément (50 images à 64 couleurs !) et se propose de réinventer le genre. En revanche, *Final Over* prévu sur les machines AGA et CD-32 pour mars/avril risque d'intéresser un public plus restreint puisqu'il s'agit d'une simulation de Cricket ! ●

Pour le
meilleur
et Empire

En plus de l'imminent *Civil War* passé en Preview et du *Test de Dawn Patrol* Amiga, Empire Interactive (décidément, après *Millennium*, *Gremlin* et quantité d'autres, Empire devient interactif !) squatte aussi les News avec *World Soccer - The Interactive Movie* (CD-Rom PC/Fin mars) - une rétrospective de toutes les coupes du monde de football de la première en 1930 à celle de 1994 aux USA. En

plus d'être une véritable encyclopédie (1000 images, 150 séquences FMV, etc.), WS vous permet de jouer... avec *Empire Soccer* (aïe !). Si vous aimez les jeux en images de synthèse qui allient stratégie, management et suspense, alors *CyberJudas* (CD-Rom PC/Avril) est fait pour vous. Si en plus, la place de président du Monde vous tente, alors... *Red Ghost* (PC/Mai) vous propose un challenge plus modeste mais tout aussi dangereux : diriger une unité militaire armée spécialisée dans les opérations coups de poing à l'encontre des cartels de la drogue et autres ripoux internationaux. Stratégie sur cartes ou simulation en 3D Bitmap, vous avez le choix et l'opportunité. ●



45, rue d'Hauteville
Métro Bonne Nouvelle
Lundi au Samedi 9H/19H
(16-1) 48 00 95 97
Fax - 40 22 03 40

SHARK

micro



TOP MACHINE - IMBATTABLE



486 DX4 100 INTEL

4 Mo 32 Bits.
DD 540 Mo Fast IDE.
Carte Contrôleur VLB 4 DD Fast IDE.
Carte vidéo 1 Mo Cirrus logic 5429.
Ecran 14" Pitch 0,28 NE.
Clavier et souris

6990 F TTC

486 DX2 66 INTEL

4 Mo 32 Bits.
DD 420 Mo Fast IDE.
Carte Contrôleur VLB 4 DD Fast IDE.
Carte vidéo 1 Mo Cirrus logic 5429.
Ecran 14" Pitch 0,28 NE.
Clavier et souris

5990 F TTC

EVOLUTION DE TOUT 486 EN DX4 100

1990 F TTC

SHARK VADOR
LIGNE DE MIRE

SHARK FORCE
FROM 299 F TTC

ESPACE OKAZ
SHARK REPREND ET VEND
TOUT MATÉRIELS
INFORMATIQUE ET JEUX

JEUX

King Commander III 399 F
Age of the Triad 349 F
Age of the Deep 329 F
Aircraft 349 F
After Killing Moon 349 F
Angie Carpet 299 F
A... 349 F
Aberia 399 F
Avastorm 299 F
Navy Fighters 349 F
Roadruff 329 F
349 F

PIECES DETACHEES

Carte Micro Bivoltage 690 F
Carte contrôleur Fast IDE VLB 149 F
Carte Vidéo 512 Ko 299 F
Carte Vidéo 1 Mo 5429 CL 690 F
Ram 4 Mo 980 F
Lecteur de disquette 249 F
CPU DX2 66 990 F
CPU DX4 100 1590 F
Disque Dur 420 Mo 1190 F
Disque Dur 540 Mo 1390 F
DD extractible 129 F
Ecran SVGA Trust 1390 F
Ecran SVGA Samsung Tryster 1790 F
Clavier ATC 129 F
Souris Mitsumi 99 F
Windows 3.11 + Dos 6.22 590 F
Boîte de Disquettes 29 F

Amigaiste demandez Patrice!!! au 43 57 60 06

OPTION MULTIMEDIA

Enceintes 2x25 Watts	290 F
Enceintes 2x80 Watts	390 F
Carte Sound 16 Expert	549 F
Carte Soundwave 32+Cube Lite	990 F
Scanner Trust 256 niveau de gris	449 F
Scanner A4 Coul. 1200 Dpi	2990 F
Scanner A4 Coul. 2400 Dpi	4490 F
Scanner à a moins 400 Dpi	1249 F
Carte Tuner Pal	1990 F
Carte MPEG Video Master	1990 F
Cd Rom Double vitesse	790 F
Cd Rom Quadruple vitesse	1490 F
Flight Joy Saitek	149 F

COMMANDE. SHARK MICRO 45, rue d'Hauteville 75010 Paris

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

DESIGNATION (PRIX DE PORT : 40 F MAX POSS) QTE PRIX

TOTAL À PAYER PORT INCLUS

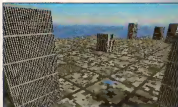
☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE

DÉTENDEZ-VOUS

On profite d'un peu de place dans la rubrique pour vous encourager vivement à découvrir les talents cachés d'André Rocques, un des dirigeants de la société Silmarils. Passionné de la scène, il joue en effet dans une pièce de théâtre, *Le Dispute de Marivaux* (mis en scène de M. Boutlier), au théâtre Espace Marais, 22 rue Beaubouvais, Paris IVème, tous les vendredis, samedis et dimanches (tel : 48 04 91 55). Alors faites-vous plaisir et ayez un peu vous relaxer. ●

Combats supersoniques

Après deux ans de développement, Missions Studios est sur le point de larguer sur la France son Jetfighter 3. Cette simulation de combats aériens modernes vous plongera dans de nombreuses missions aux quatre coins du monde. Offrant une réalisation exceptionnelle, Jetfighter 3 a surtout été étudié pour offrir au joueur une jouabilité exemplaire. Pas besoin d'une centaine de touches pour diriger votre avion, l'action primant ici sur le reste. De même, pas besoin d'un Pentium 90 pour obtenir une bonne vitesse d'animation, un très gros effort ayant été réalisé sur la programmation (entièrement en assembleur). Rapide, prenant et varié, Jetfighter 3 sera un des incontournables de ce début d'année. ●



GUERRE PAR MODEM

La Russie fait un nouveau pas vers la démocratie totale. Son président a décidé d'ouvrir le système informatique de la Défense, via modem, à tout citoyen russe désireux de contrôler les mouvements stratégiques et tactiques des armées du pays. Boris Eltsine, mal remis de sa course du faïe, a justifié cette décision en affirmant « au regard de l'incompétence avérée de nos généraux et de l'actuelle désorganisation militaire de notre pays, je préfère donner la main à mes concitoyens, ça va borderliver sec mais cela ne peut pas être pire ». A noter cependant que les équipements nucléaires seront exclus de cette mesure, ces derniers n'étant ni contrôlés ni contrôlables. ●



GRAINES DE STARS ?



Les groupes de « Demo Maker » français sont régulièrement la source de bonnes surprises et ce mois-ci c'est Real Tech qui nous a fait parvenir une demo intéressante d'un shoot'em up à scrolling horizontal du genre Project X. Retrouvez dès le mois prochain une demo jouable d'un niveau sur le CD de GEN4 et voici en attendant un écran qui vous mettra l'eau à la bouche. ●

CHAQUE MOIS TOUTE L'ACTUALITE PROFESSIONNELLE
DES JEUX VIDEO MICRO ET CONSOLES

Pro-Games

NOUVEAUTES, SALONS, INTERVIEWS,
ANALYSES DU MARCHÉ ET DES PRODUITS,
HITS ET ECHOS...

ABONNEMENT 1 AN : 100 Frs

Nom Prénom
(Société) Fonction
N° rue/avenue
Code postal Ville

Bulletin à renvoyer, avec votre règlement, à **Pro-Games**
29/24 RUE DU PRESIDENT WILSON 92538 LEVALLOIS PERRET CEDEX
TEL. (1) 47.39.34.81

Le magazine professionnel de la vidéo et de la micro interactive de loisirs

LA GÉNÉRATION 32 BITS

L'après Sonic en marche

Panzer Dragoon... Daytona USA... Les groupies de Sega ne juraient depuis quelques mois que par ces deux produits, dont les photos d'écran parent les pages de toute la presse console. Et voilà qu'enfin Panzer Dragoon est disponible en import ! Verdict : ce shoot'em up en 3D texturée est une totale réussite ! Bluffant !

PANZER DRAGON

Sega • Saturn

Le Magic Carpet de Sega

Enfin ! Sega tient son grand jeu Saturn. Après un Virtua Fighter n'ayant satisfait que les addicts du jeu d'arcade, la firme japonaise devance la PlayStation Sony avec un shoot'em up 3D à mi-chemin de Magic Carpet et Total Eclipse sur 3DO. La différence essentielle entre le jeu Bullfrog et Panzer Dragoon tient à ce que le joueur suit un parcours précalculé (un ride). Pas de jugement hâtif ! Cette restriction ne fait pas de Panzer Dragoon un vulgaire Microcosm à dos de dragon et l'interactivité du jeu ne se résume pas à déclencher un visuel. Loin de là ! Vous avez la possibilité de monter et descendre avec le dragon, de vous déplacer jusqu'à un certain point de droite à gauche, de zoomer et de dézoomer sur votre monture, et surtout de suivre les évolutions des ennemis en tournant sur vous-même avec les touches < L > et < R > du padle ! Et tout ça sans que la maniabilité n'en soit affectée. Ce tir multidirectionnel vous donne l'impression saisissante d'être au cœur de l'action avec des ennemis fondant sur vous de toutes parts (un radar s'affiche dans un coin de l'écran). Panzer Dragoon est donc un shoot'em up pur et dur avec des ennemis innombrables et souvent très originaux comme ces

vers gigantesques jaillissant hors du sable avant de replonger en créant d'immenses gerbes (merci Frank Herbert), etc. Tous en 3D texturée et dotés de couleurs chatoyantes, ils sont aussi superbement animés. Les décors ne sont pas en reste au niveau des animations avec ces colonnes de pierre s'effaçant dans l'eau à votre approche ! Ils varient aussi énormément d'épisode en épisode (sept en tout) : océan, désert, forêt, etc. Et même à l'intérieur du niveau avec une incursion dans un palais

ou une grotte... N'oublions pas la superbe séquence d'introduction qui dure au moins cinq minutes alors que les heureux témoins de cette débâche d'images de synthèse ont tous juré qu'elle avait duré plus d'une heure ! ■



SENSIBLE SOCCER

Enfin un bon jeu Jaguar !

Accord • Jaguar

Pour une fois qu'une simulation de football micro n'est pas émasculée lors de sa conversion sur console, on ne pouvait pas passer à côté ! Car la jouabilité de la version Amiga est intacte, si on ne tient pas compte de la maniabilité au padle bien entendu, celle-ci étant toujours un problème pour nous autres Joystickeux. Une conversion réussie donc, si on oublie les capacités totalement inexploitées de la Jaguar. À part quelques nouveaux graphismes intermédiaires et de nouvelles textures herbeuses, le jeu est strictement le même. Pas de zooms en pagaille donc, ni d'animations supplémentaires, ni même l'option management de la dernière version du jeu sur Amiga (World Of Soccer). ■



TANIK COMMANDER

Disponible sur PC CD-ROM

Version française intégrale
voix digitalisées + texte

JOUEZ
PAR MODEM OU EN
RESEAU JUSQU'À 16
JOUEURS

Ubi Soft
ENTERTAINMENT
201, rue d'Amiens Corneil
93119 Montreuil Cedex

DOMARK

ROGER WILCO LA VICTOIRE

Les aventures du plus célèbre bachelier du futur vont très bientôt se poursuivre sur CD-Rom PC pour Dos et Windows, avec une version entièrement en français, même pour ce qui est des voix. Vous allez retrouver de nombreux nouveaux personnages et une histoire encore plus farfelue que d'habitude. Sape Tolère Wilco, mais Wilco aime Wankmeister. Wilco aime bien Santiago, mais le Docteur aime Sape. Mais Sape n'aime qu'elle-même ! Bref, il va vous falloir toute votre patience pour pouvoir débloquer ce malheureux Roger ! ●



ALIEN versus MONTY PYTHONs



Les économiseurs d'écrans viennent régulièrement égayer l'austérité de votre Windows. Avec le tout dernier venu de chez Cyberdreams, on ne peut pas vraiment parler de joie de vivre, puisqu'il intègre des œuvres issues de l'imagination morbide du créateur d'Alien. En revanche, 7Th Level avec son Take Your Best Shots propose un économiseur d'écran délirant, avec des dizaines de bruitages et de dessins tirés des délires des Monty Python, sans parler de petits jeux interactifs hallucinés et à mourir de rire ! Indispensable pour que votre PC ne s'ennuie pas trop tout seul sur son bureau ! En plus, un concours uniquement dédié aux journalistes est lancé. ●

L'INVASION SIM !

Malgré la cause décidément bien du souci à ses distributeurs européens. Plusieurs sociétés européennes revendiquent en effet le privilège de distribuer les jeux de cette société et il est bien difficile à l'heure où l'écris ces lignes de savoir qui va gagner. Comptons sur le prochain ECTS pour éclairer un peu nos lanternes. ●

TOUCHE PAS AU GRIZZBY !

13 000 \$, c'est le prix attaché par le premier numéro de GEN4 à la vente aux enchères organisée chez Christie's. La moitié de la somme sera versée à différents organismes humanitaires, le reste ira directement dans la poche de Thierry Falcoz, ancien propriétaire dudit numéro. Si vous envisagez une prise d'otage avec rançon, un plan de son trajet quotidien vous sera envoyé gratuitement contre une enveloppe timbrée. Méfiez-vous : depuis, il est armé. Débrayez-vous : nous ne paierons pas. ●

ARCHERS VIRTUELS

Le pétrole ne coule toujours pas à flots en France, mais les idées continuent à pleuvoir. Comment ne pas citer la collaboration de Neuron Data et de son système expert Nexpert Object ? Médaille d'or aux J. O. de Barcelone en 1992, l'équipe de France de Tir à l'Arc n'a pas hésité à investir dans l'informatique pour améliorer encore ses performances. La Fédération Française, tout comme l'INSEP, a développé un outil informatique sur Macintosh d'analyse et de conseil pour les archers professionnels français. À partir d'une analyse de plusieurs centaines de tirs d'un archer et grâce aux données très précises amassées grâce à la collabora-

tion des entraîneurs nationaux, il est désormais possible à nos « Robin des Bois » français d'analyser leurs performances avec des commentaires du genre « précision de la visée insuffisante », « armement trop rapide »... ●

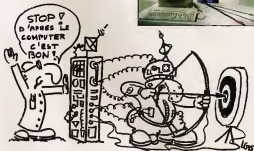


C'EST ARRIVÉ AUX USA...

Un américain de 17 ans, Fred Harrison, a été retrouvé dans la rue avec un casque virtuel sur la tête. Il clamait : « la vie est belle, le monde est magnifique, les gens sont bons, je vous aime tous ! » et affichait un sourire bienveillant indéfectible. De l'avis de ses proches, Fred était lui-même devenu virtuel depuis quelques temps. La science a été incapable de le récupérer. En revanche, les adeptes de la secte Khirishma, très attirés par le vide, voient désormais en lui un nouveau prophète. ●

KITS MULTIMÉDIA QUADRUPLE VITESSE

Outre le Dream Pack (lecteur Panasonic Double Vitesse, carte sonore Blue Power 16 DSP, 10 jeux) pour moins de 1 800 francs, Ubi Soft propose toute une gamme de Kits Multimédia à base de lecteur Mitsumi quadruple vitesse. Le Kit Speed, le Multimédia Power Kit et le Kit Family PC proposent diverses variantes avec ou sans cartes sonores et jeux pour des prix oscillants entre 2 000 et 3 000 francs. Voilà de quoi agrémenter votre prochain Pentium, voire le P7, annoncé comme 9 fois plus puissant qu'un Pentium 90 ! ●



NOUS NE SOMMES PAS DES NUMÉROS

Le Vatican révèle enfin la vérité : Adam et Ève seraient le premier couple du monde. Bannis du jardin d'Éden à la suite d'une incroyable méprise, eux et leur descendance ont été : « condamnés à gagner leur pain à la sueur de leur front ». L'horreur quoi ! Comme il est inadmissible que les enfants trinquent pour leurs parents, une grande manifestation sera organisée en mai, place de la Bastille, en présence de Monseigneur Gaillot. ●

CYBERPUNK À OUTRANCE

Basé sur une nouvelle datant de 1981 du célèbre écrivain cyberpunk William Gibson, Sony Imagesoft prépare un jeu CD pour la fin de l'année. Utilisant allégrement la vidéo, le tournage du jeu a demandé 15 jours à temps plein, pour satisfaire aux 145 pages de script du scénario. Le jeu sera constitué d'une succession de séquences cinématiques et interactives, l'action semblant être le point crucial du produit. Quant au film, comptez sur nous pour vous le dévoiler dès que possible. ●



Le renouveau MAC

Infragames confirme son avancée sur le marché ludique Macintosh. Après Alone In The Dark, c'est le deuxième volet qui est annoncé pour très bientôt, tandis qu'Alone In The Dark 3 pour Mac est lui prévu pour la rentrée de septembre. D'autres productions sont prévues, parmi lesquelles on peut citer Asterix, International Tennis Open ou encore une encyclopédie sur Napoléon et le Premier Empire. ●



Premier essai du genre de la part d'Activision, voici The Mask : The Origin, créé par Cyber Comix, qui devrait être suivi d'ici peu par de nouveaux titres encore plus interactifs comme The Mask Returns, Round Dog et Clarity. Entièrement en anglais, il s'agit ni plus ni moins des planches originales digitalisées, avec des voix incorporées ainsi que quelques effets visuels et sonores, le tout placé sur un CD-Rom hybride PC & Mac. L'idée est originale et si les auteurs arrivent rapidement à rendre leurs produits un peu plus intéressants et surprenants, cela pourrait relancer un peu la BD, en sérieuse crise depuis plusieurs années, sous une nouvelle forme. ●



The Mask multimédia



ILS RECRUTENT

SONY PSYGNOSIS FRANCE, développeur et éditeur de jeux vidéo recherche pour son studio de développement parisien :

- 2 graphistes Bitmap ou 3D (formation Beaux-Arts ou équivalent, expérience jeux vidéo souhaitée, contact Dominique Biehler)
- 1 graphiste 3D (connaissance 3D Studio PC, expérience jeux vidéo souhaitée, contact Carole Faure)
- 2 programmeurs (niveau Bac +2 "DUT-BTS Informatique"), expérience jeux vidéo souhaitée, contact Carole Faure.

Ces postes sont à pourvoir rapidement. Les lettres de candidatures, accompagnées de démos, sont à adresser à : Sony Psygnosis France, 131 avenue de Wagram, 75017 Paris.

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT, recherche des infographistes confirmés sous 3D Studio, Photoshop... spécialisés ambiance Heroic Fantasy. Envoyez vos CV et disquettes de démonstration à Cryo, Sophie Duret, 24 rue Marc Seguin, 75018 Paris.

UNE SOCIÉTÉ ANGLAISE D'ÉDITION recherche pour le développement d'un logiciel de « Management de football » en version française sur PC, un fanatique de foot, disponible pendant deux mois entre avril et juin. Il sera basé à Londres et un appartement sera mis à sa disposition, plus une rémunération d'environ 8 500 FF. Un excellent niveau d'anglais est bien sûr demandé, ainsi que des connaissances approfondies en matière de règles de foot, de leagues, de coupes, d'équipes, de joueurs, etc. Merci d'adresser votre CV + lettres à Ubi Soft - Service Lecteurs - 28, rue Armand Carrel - 93100 Montreuil Cedex.

GRAND JEU CONCOURS



PRIX :

1^{ER} PRIX

- UN PACK KIT SPEED
(LECTEUR DE CD-ROM
QUADRUPLE VITESSE, LE
JEU DARK FORCES™, UNE
PAIRE D'ENCEINTES)
- UN STORMTROOPER
GRANDEUR NATURE

2^{ME} ET 3^{EME} PRIX

- 3 JEUX LUCASARTS SUR
CD-ROM PC

4^{ME} À 10^{EME} PRIX

- LE JEU DARK FORCES™

QUESTIONS :

I) DANS DARK FORCES™ VOUS
INCARNEZ ?

- A) LUKE SKYWALKER
- B) KYLE KATARN
- C) DARK VADOR

II) COMBIEN DE FOIS PEUT-ON LIRE
"DARK FORCES" SUR LA BOÎTE DU
JEU ?

- A) TROIS
- B) SEPT
- C) HUIT

III) QUEL PERSONNAGE APPARAÎT AU
DOS DE LA BOÎTE DU JEU DARK
FORCES™ ?

- A) CRIX MADINE
- B) JABA THE HUTT
- C) BOBA FETT

Bulletin réponse

Retournez ce bulletin (ou recopiez le sur papier libre) avant le 31.06.95 (le
cachet de la poste faisant foi) à :

Quilfest International - Concours Dark Forces

BP 2

56200 La Gacilly

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Code Postal :

Réponses :

- | | | | |
|------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| I) | <input type="checkbox"/> A | <input type="checkbox"/> B | <input type="checkbox"/> C |
| II) | <input type="checkbox"/> A | <input type="checkbox"/> B | <input type="checkbox"/> C |
| III) | <input type="checkbox"/> A | <input type="checkbox"/> B | <input type="checkbox"/> C |

Les gagnants seront
déterminés par un tirage
au sort



LA LOI DU FOOT

Impressions s'essaye à la gestion d'un club de football. *Ultimate Soccer Manager*, à priori très complet, est prévu sur PC et Amiga en version française d'ici avril. Outre la gestion de votre équipe, vous aurez aussi la possibilité d'aménager votre stade et ses environs pour le rendre plus attrayant ou plus pratique. Vous pourrez même tricher et essayer la technique latine des dessous de table : ce qui aurait peut-être pu sauver la malheureuse équipe de Nantes ! ●

LE COIN DU COMPIL'MANIAC

Pour son entrée en France, Teistel, spécialiste outre-Manche des compilations, propose un premier produit regroupant *Beneath A Steel Sky* et *Cannon Fodder*, deux hits de Virgin pour environ 400 francs. Ubi Soft sort trois nouveaux produits, budget de la gamme Microprose Power Plus pour PC, avec *B17*, *Task Force 1942* et *Harrier Jump Jet*, pour tous les fans de simulation. Inca Collection est un CD-Rom PC regroupant *Inca 1 & 2* + les musiques audios pour moins de 350 francs, éditée par Sierra. Gremlin s'y met aussi avec une compilation CD-Rom PC exceptionnelle : pour moins de 150 francs, vous aurez *Nigell Mansell*, *Lotus* et *Zool* ! ●

Diffusion interactive : c'est déjà demain

Infogrames Entertainment lance en octobre 1995 *Infonie*, un système de diffusion interactive pour tout ce qui est multimédia, avec un accès au contenu des Sources Interactives. Ces dernières sont des univers thématiques, regroupant aussi bien des sources éducatives, que pratiques, sportives, commerciales, ludiques, télévisuelles... Utilisant la puissance du multimédia et des réseaux, ce sont des centaines de services, d'outils, de jeux... qui seront ainsi mis à la disposition des utilisateurs. Le système fonctionne à partir d'un micro-ordinateur et d'un boîtier de connexion *Infonie*, permettant un débit d'information 25 fois supérieur à celui du Modem. L'abonné paiera entre 100 et 150 francs par mois, plus 5 à 15 francs par heure de connexion. Ce réseau sera disponible pour 500 foyers tests couvrant Paris et Lyon, afin d'atteindre selon les prévisions 250 000 foyers d'ici l'an 2 000 ! En outre, ce système sera progressivement ouvert à d'autres, dont *Numeris* fin 96, puis au câble... Une grande aventure commence dont nous vous tiendrons régulièrement informés. ●



BIG MAC CHEZ SIERRA

Sierra accélère le rythme des productions Macintosh, avec une succession rapide des semaines à venir de produits. On commencera avec *Lode Runner*, le célèbre hit des années 80, qui fait un retour en force. De même, *King Quest 7* et *Post Quest 4* arrivent incessamment sous peu sur CD-Rom Mac, pour le plus grand plaisir des fans des jeux d'aventure Sierra. ●

LE MAC SE STANDARDISE !

Après des années de chasse gardée, Apple permet à qui le souhaite de chasser sur ses terres : le Mac, un ordinateur racé et jusque-là peu social, pour créer de nouveaux élevages. En prenant cette décision, Apple perd son monopole et s'expose soudainement à la concurrence de ses nouveaux « partenaires ». ●

Les créatures d'Interplay

Avec *Frankenstein Through The Eyes Of The Monster*, vous endossez le rôle de Frankenstein (la créature pas le docteur) qui s'interroge sur sa raison d'être et tente de ressusciter sa sœur. Sans aucun rapport avec les films ou le roman, *Interplay* nous propose un jeu d'aventure/stratégie au scénario original. Prévu pour mai-juin sur CD-Rom Mac et PC (Windows), *Frankenstein* bénéficie d'une réalisation exceptionnelle jusqu'à entièrement en images de synthèse.



se avec la présence d'acteurs filmés (dont Tim Curry, acteur de *The Rocky Horror Picture Show*) et incrustés aux décors. Dans un style plus enfantin, *Kingdom, The Far Reaches* est un conte interactif sous forme de dessin animé d'une qualité stupéfiante. Vous dirigez un gamin chargé de reconstituer une amulette au cours d'une aventure non linéaire. Une fois le jeu terminé, une option vous propose de revoir le dessin animé dans son intégralité. Prévu pour octobre sur CD-Rom PC et 3DO en VOST pour l'instant. ●

LES RETARDATEIRES

Sonkeap semble sur le point de raffer la patino d'or du genre, puisqu'il est désormais annoncé officiellement pour juin et officiellement pour octobre. En lisant entre les lignes, on peut donc virtuellement espérer le voir sur nos écrans pour Noël... ●

AMUSEMENTS PUBLICS

Du 8 au 17 avril 1995, se déroulera à Paris, au Parc des Expositions de la Porte de Versailles, Hall 1, de 10h à 19h, le 16ème Salon International de la Maquette et du Modèle Réduit.

Vous y retrouverez comme chaque année tous les jeux de rôle, de plateau, les jeux vidéo et les jeux de cartes à jouer et à collectionner tels que *Magic The Gathering*, *Spellfire*... Une visite incontournable pour tous ceux qui aiment s'amuser et rêver un peu ! ●

10^e SALON DES JEUX

Complètement GUNNM !

Les éditions Glénat nous délivrent après Dragon Ball, Ranma 1/2 et quelques autres, un nouveau manga format de poche entièrement traduit en français. De Yukito Kishiro, GUNNM (c'est le nom de la BD) Tome 1 est sans nul doute l'une des meilleures parutions à ce jour en provenance du pays des Mangas. Le graphisme est superbe, gore (très gore !) et le scénario de départ aussi passionnant qu'original. Un ingénieur en robotique découvre les restes d'une jolie Cyborg, à qui il redonnera la vie et un nom : Gally. Amnésique, elle ne se souvient pas de son passé mais se découvrirait vite des talents de guerrière au cœur de La Décharge, une cité vouée aux Cyborgs psychopathes et aux chasseurs de prime : les Warrior Hunter, dont Gally deviendra membre. ●



LUCASFILM MAGAZINE

Suivons le prochain lancement en juin du premier magazine officiellement sponsorisé par Lucasfilm Limited. Ce magazine trimestriel vous permettra de découvrir le monde merveilleux de Lucasfilm, Indiana Jones IV, le film, ainsi que les toutes dernières informations sur les studios ILM, les jeux LucasArts, les parcs d'attractions, le système THX et tout ce qui concerne la nouvelle trilogie de Starwars, annoncée pour la fin du deuxième millénaire, sans parler des nombreux « goodies » disponibles ! Le magazine devrait être disponible sur abonnement et dans les boutiques spécialisées. Un détour indispensable pour tous les fans. ●



LES SALES BLAGUES 5

Les sales blagues ont vu le jour dans l'écho des Savanes. Depuis, ces brèves de comptoir, dessinées avec talent par Vuillemin, ont fait l'objet de livres. Avec ce cinquième d'une série qu'on espère longue, on retrouve la saveur des mots, des théories et autres philosophies de pliers de bar. Sur, on retrouve toujours ces Sales Blagues avec plaisir. D'ailleurs Canal + a décidé d'en faire des petits films d'animation qu'on verra bientôt dans l'émission Nulle Part Ailleurs. Seront-ils aussi savoureux ? ●

Les sales blagues 5 (Philippe Vuillemin - Albin Michel)

Après Bomb'X

50 niveaux de franche rigolade
2 phases distinctes.

Un défi terrible : une femme,
plusieurs hommes,
un seul élu !

Mode 4 joueurs en simultanée.



Ne manquez pas

En kiosque



DAL'X En kiosque

69 F évidemment!

15 niveaux immenses et
délicieux.

Reconstituez un puzzle
afin de retrouver votre
tendre amie.

Mode 2 joueurs en
simultanée (avec 15 niveaux supplémentaires).
Univers en 3D avec scrolling.



BON DE COMMANDE à retourner à
MEDIAGOGO,
210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS
(A remplir en capitales)

MACHINE

- ☐ PC
☐ AMIGA
☐ MAC
☐ ST

TITRES

- ☐ N°1: Bomb'X 69 F
☐ N°2: DAL'X 69 F

- ☐ Extensions 1 de Bomb'X 59 F
(20 niveaux et 10 images supplémentaires)

Montant : _____ F + 15 F de Port = Montant total _____ F.

NOM : _____

PRENOM : _____

ADRESSE : _____

Code postal : _____

Ville : _____

Le : _____

Signature : _____

accompagné de votre règlement par chèque ou mandat exclusivement.



STAR TREK GENERATIONS

TÉLEX

Les Comics sur grand écran

La collaboration Acclaim/Marvel devrait susciter l'arrivée de jeux basés sur « Spiderman » de James Cameron et « The Fantastic Four » de Chris Columbus, tous les deux en tournage.

Vidéo news...



À noter la sortie en vidéo de *Quatre Mariages Et Un Enterrement*, le film événementiel de l'année 94 chez Polygram Vidéo. Cette comédie vous plonge dans les histoires farfelues d'un séducteur né, tombant à son tour dans les mailles d'une jeune journaliste interprétée par Andie MacDowell. À voir absolument !

Non, non vous ne rêvez pas, *Star Trek Generations* est bien le *Star Trek* des séries télévisées et des longs métrages. C'est même le septième film de sa génération... Sept films, soixante-neuf épisodes de l'ancienne série (arrêtée en 1969 et rediffusée un million de fois), quelques épisodes de la nouvelle série « *Star Trek Deep Space Nine* » (que vous pouvez trouver en vidéo - CIC), un dessin animé, des jeux vidéos : voilà l'empire *Star Trek*. On peut dire que son créateur, Gene Roddenberry, a eu une idée en or le jour où il a couché sur le papier les noms de l'*Enterprise*, du capitaine Kirk, de Spock, de Solo...

Mais ne nous égarons pas. *Star Trek Generations* est donc le dernier-né. Et, bonne nouvelle, le capitaine Kirk est toujours vivant ! Un peu vieillissant, certes, mais toujours prêt à livrer bataille aux Klingons et autres espèces de mauvais augure, même

s'il est obligé de prendre sa retraite. Et lors de l'inauguration d'un nouvel « *Enterprise* » où il est invité comme vétéran, il retrouve l'intrépidité de sa jeunesse quand le vaisseau subit de graves dommages lors d'un sauvetage imprévu. A tel point que le célèbre capitaine se retrouve aspiré dans l'espace. Effacé le capitaine. Mais, mais... dix-huit ans plus tard le capitaine Jean-Luc Picard (celui que vous retrouverez en vidéo, si vous achetez la dernière série), commandant de l'*Enterprise D*, retrouve Kirk, vivant comme vous et moi, dans une espèce de monde parallèle ressemblant au paradis. Hé oui, au cinéma tout est possible !

Tout est possible et même l'impensable. Comment, avec une matière aussi riche, réussir à faire un film aussi peu surprenant... Et quelque fois énervant. Kirk se perd souvent dans des réflexions (sur sa vie) qui durent si longtemps qu'elles finissent par ne plus nous toucher. La nouvelle équipe de l'*Enterprise D* ne nous émeut pas plus : elle n'est que la pâle copie de la précédente (Data, un fan-tôme de Spock, en premier). Il y a bien quelques batailles spatiales et effets spéciaux bien réalisés, mais rien de bien neuf (pourant réalisés par Industrial Light & Magic : *Jurassic Park*, *La Guerre Des Étoiles...*). Tous ces petits défauts mis bout à bout font qu'on ressort de *Star Trek Generations* déçu mais les trekkies y trouveront sûrement leur compte, malgré une surprise finale de taille qui suscite une véritable révolution aux États-Unis. ●

A.-K.D.



STAR TREK GENERATIONS

Sortie le 29 mars

Réalisateur : David Carson.
Avec : William Shatner, Patrick Stewart, Malcolm McDowell...



RADIO REBELS

Chazz, Rex et Pip forment un groupe de rock tout en travaillant pour vivre. Ils désespèrent d'être un jour des stars. Quand Chazz, le leader du groupe, se fait jeter de chez lui par sa copine, ils décident de passer à l'action. Pour ces trois nantis, l'action, c'est d'entrer par effraction

dans les locaux de la radio du coin - Radio Rebels - pour convaincre l'animateur de passer leur enregistrement. Mais les choses tournent mal. Trop de mépris, c'est trop. Ils décident d'utiliser les armes, 100 % plastique, pour convaincre l'animateur. Les voilà preneurs d'otages. À force de parler en direct à la radio de leurs galères, une foule de fans s'accumule devant les locaux. Du coup et sans qu'ils l'aient vraiment cherché, ils deviennent les vedettes d'une nuit. Les flics apportent ce qu'ils demandent en échange d'un otage. Des objets tous plus hallucinants les uns que les autres « pour voir si ça marche » : biberon géant, casque rempli de crème glacée, etc. Les otages se révèlent très compréhensifs et sympathiques. L'un d'eux, relâché, fait des plects et des mains pour retourner dans les locaux. La petite secrétaire se révèle très gentille avec Pip, le plus naïf et le plus craquant des trois complices. Sans oublier un comptable parcourant les tuyaux-

ries de l'immeuble tout au long du film, un capitaine de la brigade spéciale prêt à truffer tous les nettoyeurs de piscine, etc. L'atmosphère est vraiment de-li-ran-te. Pourtant Radio Rebels est réalisé et interprété par des (presque) inconnus en France. Entre autres, on a pu voir Brendan Fraser dans La Différence, Steve Buscemi est apparu dans Reservoir Dogs et Michael Lehmann a réalisé Fatal Games. Vous l'avez compris, les interprètes de Radio Rebels ne sont pas des fêlés du haut de l'affiche. Mais, il est à parier que ces inconnus ne le resteront pas longtemps. Ce film est très drôle, juste et sans prétention. Trois qualités qui font du bien à la tête. Courez voir Radio Rebels, vous en parlerez longtemps ! ●

A. -K. D.



RADIO REBELS

Sorti depuis le 22 mars

Réalisateur : Michael Lehmann.

Avec : Steve Buscemi, Adam Sandler, Chris Farley...

Observez un petit peu l'affiche de Radio Rebels. À première vue, rien de bien excitant. Trois têtes d'allumés, un titre rouge et blanc à la Heavy Metal. Seuls les groupes de la bande originale paraissent alléchants. Mais tout cela est sûrement parfaitement étudilé car, quand vous aurez vu le film, vous éclaterez de rire à la vue de cette affiche. Cette comédie est vraiment « complètement disjonctée ».



JUSTE CAUSE

Faut-il condamner à mort un homme capable de violer et tuer horriblement un enfant ? Paul Armstrong pense que rien ne justifie la peine capitale. Pourtant, cet ancien avocat et professeur de droit risque bien de réviser son jugement... Une vieille femme le supplie de sauver son petit-fils, Bobby Earl Ferguson, de la peine de mort. Ferguson est accusé du viol et de l'assassinat de Joanie Shriver, onze ans. Paul Armstrong, poussé par sa femme, accepte le challenge. Il s'aperçoit ra-



trouve un homme, Bobby Earl Ferguson, n'ayant pas accepté une ancienne condamnation, prêt à tout pour faire tomber son ancien avocat. En l'occurrence : la femme de Paul Armstrong. On y retrouve un tueur fou épris de religion, Blair Sullivan, qui aide l'enquête depuis sa cellule. Les scènes fortes de Juste Cause nous ramènent constamment à ces deux films. Du coup, on passe son temps à comparer les histoires. C'est dommage car Juste Cause est bourré de suspens (on sursaute plus d'une fois), filmé avec simplicité et efficacité, très bien joué (la maturité de Sean Connery lui va superbement bien). À vous de voir... ●

A. -K. D.



JUSTE CAUSE

Sorti depuis le 15 mars

Réalisateur : Arne Glimcher.

Avec : Sean Connery, Ed Harris, Laurence Fishburne...

pidement que l'enquête a été bâclée. Interrogatoire violent de plus de vingt heures et indices fragiles ont mené droit à la condamnation de Ferguson. Au

quartier des condamnés à mort, Armstrong apprend qu'un tueur en série, Blair Sullivan, se vante du meurtre de la fillette. Réunissant les preuves, Armstrong obtient la libération de son client. Mais, l'avocat est alors entraîné dans une machination dont il n'est que le simple jouet...

La mise en scène de Juste Cause ressemble étrangement à deux films : Nerfs à Vifs et Le Silence Des Agneaux. On y re-



Ce matin, les ennuis ont commencé

FULLTHROTTLE

L'aventure
plein tube



Bientôt
disponible sur
CD-ROM PC



Ubi Soft

25, rue Armand Tassin
91000 Evry-Courcouronnes



Full Throttle™ and © 1995 Ubi Soft is a registered trademark of Ubi Soft. All rights reserved. Ubi Soft is a registered trademark of Ubi Soft Entertainment Company. 486 is a trademark of Intel Corporation. The Ubi Soft logo is a registered trademark of Ubi Soft Entertainment Company. 486 is a trademark of Intel Corporation. (More U.S. Patents Pending)

PYRO TECHNICA

Tout feu, tout flamme

Pyro Technica • PC • Psygnosis • Avril

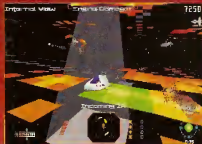
Après son rachat par Sony et l'abandon de l'Amiga, Psygnosis se focalise pour 95 sur deux machines : le PC (avec notamment trois jeux disquettes annoncés pour avril) et la PlayStation. Après Ecstatica et Novastorm, l'éditeur semble vouloir revenir à des concepts de jeux plus anciens. Pourquoi pas ?



À l'instar de ses précédentes productions, les jeux de Psygnosis sont conçus pour être joués sur une machine à la fois puissante et accessible. Les jeux de Pyro Technica, en particulier, sont conçus pour être joués sur une machine à la fois puissante et accessible. Les jeux de Pyro Technica, en particulier, sont conçus pour être joués sur une machine à la fois puissante et accessible.

Qu'est-ce que Pyro Technica ? Un jeu de stratégie à temps réel, une sorte de mélange de StarCraft et de Warcraft. Le jeu est conçu pour être joué sur une machine à la fois puissante et accessible. Les jeux de Pyro Technica, en particulier, sont conçus pour être joués sur une machine à la fois puissante et accessible.

Le jeu est conçu pour être joué sur une machine à la fois puissante et accessible. Les jeux de Pyro Technica, en particulier, sont conçus pour être joués sur une machine à la fois puissante et accessible. Les jeux de Pyro Technica, en particulier, sont conçus pour être joués sur une machine à la fois puissante et accessible.







LES BITMAP BROS

L'équipe mythique des Bitmaps Brothers avait disparu de la scène depuis plusieurs mois, travaillant dans le plus grand secret sur un nouveau jeu pour CD-Rom PC. Il nous ont enfin dévoilé en exclusivité une version jouable de Z, détruisant au passage toute tentative de critiques de notre part !



Les Bitmaps Brothers s'étaient retirés de la scène sur le fronteur 32 bits, mais les Bitmaps Brothers n'ont pas disparu. Ils ont continué à travailler sur le premier jeu de la nouvelle ligne de leurs produits, Z, et ils ont enfin dévoilé un aperçu de leur jeu. Les Bitmaps Brothers ont travaillé pendant des mois sur le jeu, et ils ont enfin dévoilé un aperçu de leur jeu. Les Bitmaps Brothers ont travaillé pendant des mois sur le jeu, et ils ont enfin dévoilé un aperçu de leur jeu.

À l'origine, Z, on retrouve un principe qui a fait ses preuves une fois récemment. Dans les jeux comme Warcraft ou Heroes, rien de plus intéressant que d'affronter un ennemi dans un jeu, plutôt que de prouver sa supériorité sur un « héros » ennemi. Grand spécialiste des jeux d'unité multiples, les Bitmaps Brothers ont décidé d'explorer les possibilités offertes par le support CD-Rom, et ont décidé de créer un jeu de stratégie. Leur jeu est donc conçu vers le jeu vidéo, avec une dimension stratégique inhérente au jeu qui offre l'opportunité de ne pas glisser le rythme infatigable du jeu.



THERS : DE A À Z !



Outre le jeu lui-même, ils ont ainsi intégré de nombreuses scènes intermédiaires, sans parler d'une introduction à mourir de rire. La qualité de ces scènes réalisées sous 3D Studio à tout simplement laminé, certains individus allant même jusqu'à demander si elles avaient été réalisées sur station Silicon Graphics !

Pour en revenir rapidement aux scènes intermédiaires, leurs succession ne sera absolument pas linéaire, mais de nombreuses surprises et gags ! Les musiques et bruitages seront, bien sûr, de très grande qualité, mais en outre des voix qui viendront agrémenter une partie, un peu comme dans Warcraft, mais d'une manière beaucoup plus riche, pour un jeu qui reste un bébé.

Wallace au volant

Le but du jeu est relativement simple, puisque vous devez diriger des unités militaires et combattre sans arrêt les différentes armées qui vous encombrent. Vous aurez donc une pléiade de véhicules, une ordonnance, une pléiade d'armes, une armée technique, et enfin une mégamachine. À chaque fois les vé-



cours complètement différents.

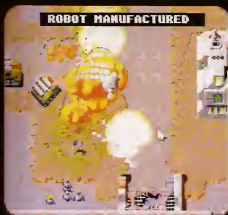
À chaque fois, le joueur devra s'occuper de six ou sept véhicules distinctes d'un certain nombre de zones à contrôler. Chaque adversaire dispose de son début de mission en un chrono et des crédits. Pour passer à l'étape suivante, il suffit ainsi de détruire toutes les unités ennemies, soit six s'occuper de la fortresse adverse.

Sur l'astérisque, les joueurs combattent, mais l'interface du matériel ou des bâtiments qui vous permettront (par exemple) de faire de nouvelles unités, un drapeau symbolise la possession du territoire et mieux vaut bien le protéger, si vous ne souhaitez pas voir une de vos usines ou bâtiments produire pour l'ennemi !

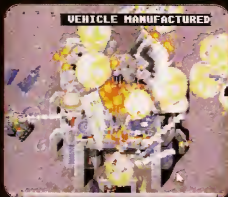
Il faut donc gérer intelligemment sa production, en dirigeant ses unités et trouver les points faibles de l'ennemi avant qu'il ne trouve les vôtres. Il faudra aussi gérer une production, faut-il gérer des tanks lourds, ou les lance-missiles, plus puissants mais plus coûteux et plus lents à fabriquer ? ou faut-il développer des fantassins, le choix dépend de toute façon. Très mal les joueurs peuvent s'emparer éventuellement des véhicules, mais ils ne peuvent pas l'utiliser eux-mêmes ! En fait, vous pouvez avoir une cinquantaine d'unités différentes à diriger.



ROBOT MANUFACTURED



VEHICLE MANUFACTURED



Une disquette
surprise aux
500 premières
commandes
de CD ROM
GIRL DELUXE

**DISK
GRATUIT**

Les plus belles femmes du monde

FORMAT : 3.5" 1000000

Plus de 100 images de haute qualité
sur un seul disque compact. Plus de 100
images de haute qualité sur un seul disque compact.
Plus de 100 images de haute qualité sur un seul disque compact.

Disponible
en disquette



- Disk CINDY 1 :
une dizaine d'images
de la jolie Cindy
- Disk CINDY 2 :
une dizaine de plus pour
se faire plaisir ...
- Disk CLAUDIA :
Ah ... Claudia ... ah la la ...
- Disk ERIKA :
Erika en direct de Malibu ...
- Disk PAMELA :
toujours une dizaine amis de
Pamela .

TOUTES CES IMAGES SONT PRESENTES
SUR LE CD ROM GIRL DELUXE

GROSSISTES - REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !
au **(1) 40 09 10 24**

Bon de commande à retourner à

	Prix	Qte	Total
CD ROM - GIRL DELUXE	149 F		
CINDY 1	25 F		
CINDY 2	25 F		
CLAUDIA	25 F		
ERIKA	25 F		
PAMELA	25 F		
Frais de port *			
TOTAL			

TOTORO CONCEPT
13 rue des Boules - 75011 PARIS
Tél : **(1) 40 09 10 24**

Nom
Adresse
Code postal Ville
Je paye par : ☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Contre remboursement (+ 30 F)
* Frais de port : 20 F par CD 10 F par disk
☐ MAC ☐ PC

SLIPSTREAM 5000

Après Retribution, un clone de Comanche décevant, Gremlin Interactive semble trouver ses marques sur CD-Rom PC avec Slipstream 5000, qui s'annonce comme un excellent jeu d'action en 3D texturée. S'éloignant de l'approche doomienne de Descent, S5000 se rapproche davantage d'une simulation classique.

Le slip à vapeur

Où va me soupçonner de chercher des titres vieux de Malthusalem par pure bravade, mais je vous assure qu'il n'en est rien. Il s'avère simplement que Slipstream 5000 me rappelle furieusement Pong... ou plutôt Powerdrome. Hé, hé, je me suis un peu emporté, désolé. Ce jeu d'action Electronic Arts vous plait aux commandes d'un vaisseau spatial évoluant à l'intérieur de circuits de course en 3D, principe de jeu repris par Gremlin Interactive pour Slipstream, les textures en plus. Dix circuits vous sont proposés, tous complètement différents puisque situés dans des cadres géographiques aussi variés que la jungle amazonienne, les montagnes enneigées d'Europe du Nord, le Grand Canyon d'Arizona (qui n'est pas sans rappeler celui de la planète Tatooine de Rebel Assault), la Vallée des Rois en Égypte, les rives de la Tamise, etc. Les textures sont choies en conséquence et la palette de couleurs change du tout au tout de niveau en niveau.

La F1 de fin de siècle ?

Pour participer au Slipstream 5000, la version futuriste de notre actuelle Formule 1, vous avez le choix entre dix véhicules. En cliquant sur l'un d'eux,



il est possible d'examiner l'apparence du ou des pilotes (par deux fois très attrayante comme vous pouvez le constater sur les photos d'écran) ainsi que la représentation 3D de l'appareil. Mais si vous avez sélectionné votre appareil en omettant cette dernière option, ne soyez pas trop déçu. En cours de partie, vous pourrez admirer chaque bouillon de votre bolide volant avec un système de vue très complet : intérieur du cockpit, vue de poursuite, arrière, TV et libre (soit 5 en tout, activé comme il se doit par les touches F1 à F5). Chaque angle de vue peut être modifié à l'aide de rotations et de zooms.

La vue TV est celle couramment employée pour des simulations de F1 comme Formula One Grand Prix ou Indycar Racing. Elle vous permet de suivre le replay d'une course par l'intermédiaire de caméras embusquées aux endroits stratégiques du circuit (ou en choisissant parmi l'une des quatre autres vues proposées). Chaque parcours est d'ailleurs présenté juste avant le début de l'épreuve par un animateur TV (invisible) commentant avec enthousiasme un tour d'essai. En cours de partie, d'autres voix digitalisées sont utilisées pour les commentaires « live » des adversaires rencontrés.

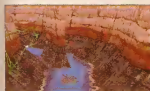




Vous avez la possibilité de vous entraîner sur le circuit de votre choix, de participer à une course rapide ou de débiter une saison. Sur le circuit, vous affronterez dix pilotes possédant tous des appareils différents et aisément identifiables. Il vous faudra souvent choisir entre deux voies ou deux entrées de tunnels. Certains passages vous permettront de réparer vos dégâts (cf. photo d'écran avec les éclairs bleus) ou vous délivreront des bonus tel un turbo. A l'intérieur des tunnels, il arrive qu'un choc inopiné entraîne une perte de contrôle totale de l'appareil, auquel cas vous le verrez tourner dans

tous les sens à une vitesse vertigineuse avant que le jeu ne vous remette automatiquement dans le droit chemin. Sachez qu'il est aussi possible de prendre le circuit en sens inverse, ce qui a pour conséquence de faire apparaître un condensant « wrong way » en bas de l'écran. Votre véhicule peut être amélioré en cours de saison en l'équipant de moteurs plus puissants et de nouvelles armes... L'oubliais en effet de préciser que vous aviez l'opportunité de tirer sur vos adversaires : Slipstream est avant tout un jeu d'action et non une simulation comme le début de la preview pouvait le sug-

gérer (vues, saisons, amélioration vaisseau, etc.). Et j'ai gardé le meilleur pour la fin avec la possibilité de jouer à deux en splittant l'écran ou en connectant deux PC via un câble null modem, un réseau ou un modem. L'idéal serait de pouvoir y jouer à dix, mais une telle option n'est pas annoncée. Qui sait, d'ici avril les auteurs l'auront peut-être ajoutée (Plecoase, Mr Grem'in !). Un dernier détail, la configuration minimale est un 486 avec 4 Mo de Ram équipé d'une carte son SoundBlaster (Adlib/Roland gérées) et d'un joystick, même si le jeu au clavier ou à la souris est possible. ■



STONEKEEP

Patience est mère de prospérité

Enfin ! J'ai pu jouer à Stonekeep. Tous les ans, Stéphane et Didier revenaient du CES avec un sourire jusqu'aux oreilles à chaque énonciation du jeu ; aujourd'hui je peux faire de même ! Brian Fargo (président d'Interplay) revient à ses premiers amours : les Bards Tales et le JDR.



Stonekeep fait partie de ces produits qui n'en finissent pas d'être annoncés puis repoussés : la rubrique « Les Retardataires » des News pourrait lui être consacrée tous les mois... Attendu depuis plus de quatre ans, Stonekeep a d'abord été un projet Super Nintendo avant que les idées des créateurs ne le poussent vers des machines aux capacités plus adaptées à sa réalisation. Pour faire fonctionner la démo jouable nous avons dû équiper un Pentium 90 de 32 Mo de Ram et s'assurer que 220 Mo étaient libres sur le disque dur pour la copie ! Rassurez-vous, la version finale ne nécessitera pas une telle configuration, le jeu devrait pouvoir se contenter de 4 Mo de Ram (le brave petit !). L'importance donnée à ce jeu de rôle doit beaucoup à l'engouement provoqué par le JDR depuis le succès de softs comme Dungeon Master, Eye Of The Beholder ou Lands Of Lore dont Stonekeep se revendique le successeur. Les auteurs ont tenu à respecter au pixel près les règles du genre tout en misant sur l'impact visuel et l'ambiance de leur produit. Grâce à une introduction cinématographique mélangeant avec bonheur incrustations vidéos et décors précalculés, vous êtes immédiatement plongé au cœur de l'intrigue. Drake, un gamin d'une douzaine d'années est l'unique survivant du massacre de son village par le Roi de

l'Ombre. Le poil au menton, il retourne sur les lieux du génocide et rencontre la fée Thera. Elle lui confie une quête : retrouver l'Orbe de Vie pour anéantir le Roi de l'Ombre. Ce dernier vous accueille en personne (façon de parler, c'est un fantôme) à l'entrée du Stonekeep pour rire de vos prétentions... 150 personnes travaillaient actuellement à Interplay US et la grande majorité de ce staff impressionnant se consacre actuellement à la finition de Stonekeep !

Dungeon Master des années 90

L'interface du jeu a été particulièrement soignée de façon à ce qu'au contraire des JDR existants, le joueur puisse se concentrer sur le jeu sans que son attention ne soit sans cesse accaparée par des menus dérolants ou une interface clavier/souris trop lourde. Ainsi les déplacements ne se font plus qu'au clavier à l'aide des touches de direction et non à la souris. Le curseur de la souris se transforme selon les interactions possibles en une main



lorsqu'une action est envisageable (ramasser un objet, déverrouiller une porte, etc.), un parchemin pour avoir accès à l'inventaire (il suffit de le déplacer au milieu à droite de l'écran pour le faire apparaître), un miroir pour activer une minuscule barre de statistiques (en haut à droite de l'écran), un livre magique (en haut à gauche), un magic staff (au milieu à gauche) et un curseur en forme de croix. Ce dernier vous permet de frapper un adversaire : bouton droit pour la main droite et gauche pour l'autre. Comme dans Ultima Underworld, votre bras prolongé d'une arme fend l'écran pour blesser (du moins on l'espère) l'ennemi affronté.

Les combats nécessitent un timing précis, mais une fois le Magic Staff (sur lequel on peut inscrire quatre runes) et les premières runes trouvées, les choses deviennent beaucoup plus faciles. Les ennemis rencontrés (fourmis, brigands, gobelins, etc.) sont soit modélisés, soit munis d'incrustations vidéos. L'inventaire prend la forme d'un parchemin déroulant, tandis que la gestion de votre personnage s'opère dans un petit miroir. Vous pouvez zoo-



mer sur lui pour le vêtir, le nourrir, lui faire lire des scrolls, l'équiper, etc. En fonction de vos rencontres, vous pouvez monter une équipe : magots, nain guerrier, barbare, elfe, etc. Le jeu est plein écran, en VGA et en 3D précalculée. Les décors sont superbes et variés (donjons, égouts, mines, etc.), les niveaux immenses et leur nombre total devrait dépasser la vingtaine (22).



L'ambiance sonore a été particulièrement soignée avec des bruits de pas durant vos déplacements adaptés à la surface foulée (ex. : claquements dans les égouts). Certains ennemis vont même jusqu'à vous insulter avant de fondre sur vous. Mais Stonekeep a du mouvoir à se faire, Lands Of Lore 2 (en SVGA, lui) devrait sortir approximativement à la même période...

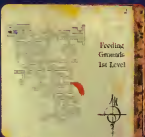


Le livre magique se compose de cinq parties : notes, runes, indices, objets et cartes. Vous avez la possibilité d'annoter ce que vous souhaitez. Vous pouvez ainsi noter l'effet de telle ou telle potion et si après l'avoir utilisée vous retrouvez ultérieurement ce même objet, votre annotation réapparaîtra. Pour les cartes, les notes n'auront pas pour effet de les surcharger (un défaut d'Ultima Underworld), puisqu'une autre page se crée spécialement pour elles.

Strength :
Agility :
Health :
I am well.



Axe :
Brawl :
Dagger :
Shield :
Missile :
Hammer :
Magic :
Spear :
Sword :
Staff :



Feeding
Generals
1st Level



Items I have Found
A quarterstaff.

Bag to hold throwing
stones.

Feathers.

A goblin sword.

THE LAST

SPACE OPERA À LA FRANÇAISE

Pour contrer l'invasion des superproductions américaines, Coktel s'est attaqué à un gros morceau avec ce jeu d'action, pour lequel les auteurs n'ont pas hésité à employer des moyens conséquents et à mélanger combats spatiaux et aventures sur la base adverse.

Fort de leur succès avec la saga Inca, Coktel est passé à la vitesse supérieure avec The Last Dynasty. Sans rien révéler du scénario, sachez seulement que vous devrez sauver la galaxie en évitant l'immonde Iron, quitte à aller finir votre aventure sur sa base secrète ! Au passage, vous rencontrerez de nombreux personnages, dont la belle Ruimel, le tout se déroulant soit en plein écran soit dans des petites fenêtres vidéos. Coktel a fait appel à un scénariste professionnel, Sylvain Boris Schmidt, afin de réadapter le scénario à cette nouvelle approche.

Pour l'occasion en effet, les auteurs ont intégré toutes les dernières innovations technologiques du moment. Utilisant la haute définition du mode SVGA en 256 couleurs, le jeu a nécessité un tournage d'un mois, avec des acteurs professionnels, pour offrir au joueur des scènes cinématiques filmées, indispensables à l'atmosphère du jeu. Filmés sur écran bleu, les personnages ont pu ensuite être



« collés » sur des décors réalisés sur ordinateur. En ce qui concerne les voix, des acteurs professionnels ont également été embauchés et il a fallu plus d'une semaine de postsynchro-sation pour finaliser l'environnement vocal, durant plusieurs heures.

Si la succession de scènes cinématiques n'est pas vraiment interactive, les combats qui entrecoupent ces séquences sont, eux, bel et bien en temps réel ! Le héros devra éliminer des hordes de vaisseaux ennemis, un gros travail ayant été réalisé selon les auteurs, sur l'intelligence de ces derniers. Le système de navigation est très complet, avec des cartes galactiques précises, pouvant subir plusieurs grossis-

sements pour choisir et analyser d'éventuelles destinations.

Les phases de combat sont essentielles, mais là encore, Coktel a tout fait pour satisfaire le joueur. Le cockpit est en effet entièrement paramétrable, de nombreuses fenêtres pouvant ou non être activées. Concernant votre vaisseau, vous pourrez ainsi visualiser l'état de ce dernier, des armes, votre ration de coups au but... Pour les ennemis, vous connaîtrez leur état et saurez quel est le pilote que vous êtes en train d'affronter ou le type de vaisseau... Il vous sera possible de régler leur taille (normal pour un jeu fonctionnant sous Windows), la représentation des informations qu'elles contiennent (pourcentage, barres... ou la voix sensuelle de votre ordinateur de bord).



DYNASTY



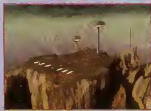
Bref, une fois que vous aurez trouvé votre configuration, il ne restera plus qu'à vous plonger dans des combats meurtriers, au cours desquels certains événements donneront lieu à des petites animations (manœuvres d'évitement, décollage, explosion...)

Plusieurs vues extérieures sont disponibles et vous pouvez même jouer en plein écran, les fenêtres restant présentes. Parmi les petites surprises, on peut dévoiler les satellites de brouillage par exemple, qui perturberont sérieusement vos radars et le comportement de votre vaisseau. À propos des radars justement, vous en avez deux, ce qui permet de rapidement cerner la position d'un ennemi dans le vide spatial réellement en 3D. Dans la plupart

des jeux de ce genre en effet, les ennemis sortent sur un même plan que votre vaisseau, ce qui gâche un peu le réalisme. Ici rien de tel, et pour ceux qui n'arrivent pas trop à s'y habituer, un curseur peut en permanence se bloquer sur un ennemi pour vous aider à le coller dans votre vue. Une bonne partie de l'aventure se déroulera sur une base en-

nemie, cette phase de jeu occupant un CD entier. Toute cette section a été réalisée sous 3D Studio. Vous vous déplacez donc dans un complexe en trois dimensions, avec par moment des mécanismes et des rencontres. Dans ce cas précis, les personnages sont bien sûr des incrustations vidéos. À noter que cette partie est en pseudo-temps réel. Ainsi, par le biais de petites séquences vidéos, vous verrez par exemple des gardes s'approcher de la salle dans laquelle vous êtes. Vous avez alors quelques secondes pour vous planquer et trouver une parade.

Il faut tout de suite faire remarquer l'excellente maîtrise de Koktel pour ce qui est de l'incrustation vidéo des acteurs sur des décors de synthèse. En ajoutant à cela des voix françaises et des musiques dignes d'une production cinématographique, *The Last Dynasty* devrait être une des bonnes surprises françaises du printemps. ■



A IV NETWORKS

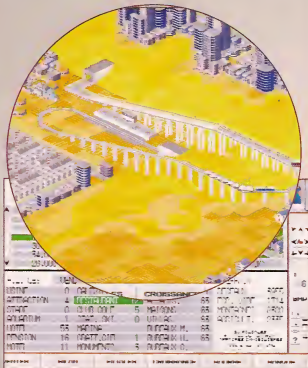
Vous êtes prévenu ! Des fous Lyonnais transforment un bolide japonais en Rolls Royce made in France. Dans son laboratoire, le carrossier Infogrames n'a qu'une philosophie : plus de chevaux, plus de finesse dans la carrosserie, plus de finitions, etc. Preview annoncée d'un succès obligé.

L'autoroute du soleil Levant

A IV Network doit vous faire penser à un produit déjà connu. Un petit indice : celui-ci a connu un très grand succès au pays du Soleil Levant. Vous l'avez deviné, il s'agit d'A Train. On pourrait croire qu'il ne s'agit ni plus ni moins que d'un soft de gestion. Mais quel soft de gestion ! Celui-ci se démarque nettement de ses concurrents directs par de précieux apports. Chaque usine installée produit un certain stock de matières premières et seules celles-ci vous permettent l'édification de nouveaux bâtiments. Il vous faudra créer alors un vaste réseau ferroviaire pour les acheminer sur le site de construction. Mais en plus de gérer votre réseau (définir le type de train, leurs chemins et surtout éviter les collisions), le soft possède une partie plus économique. Ainsi devrez-vous tenir compte des coûts de maintenance, des compagnies rivales et de nombreux autres facteurs. Enfin, il vous faudra prêter attention au relief du terrain et vous aurez la possibilité de construire jusque dans trois niveaux inférieurs dans le sous-sol (la RATP, les grèves en moins quoi...). Tout ceci, bien entendu, couronné par une myriade d'options.

Quoi de neuf, docteur ?

Infogrames aurait pu se contenter de faire la distribution du soft mais ils ont décidé de s'investir complètement dans le produit et de l'« européaniser ». Premièrement, en acquérant les droits du programme auprès des Japonais pour pouvoir le modifier. Ceci se concrétisera par l'ajout de nouveaux bâtiments, immeubles, trains (TGV, ICE, etc.), un mode accéléré (ouf !) mais surtout par le développement de la partie boursière du soft. Il sera ainsi possible de faire des O. P. A. et d'essayer de racheter les compagnies rivales gérées par l'ordinateur. Cependant cette partie pourrait paraître sympa, sans plus, si elle n'était pimentée par la



conjoncture économique. En effet, la nouvelle mouture proposée se distingue par l'apport de multiples événements (environ 150) qui viendront enrichir le côté gestion du soft. Une collision de trains peut quelque peu modifier votre image de marque. Après avoir construit une station de sport d'hiver, le maigre enneigement aura une influence directe sur vos revenus. De plus, afin de renforcer le côté réaliste, Infogrames a décidé de s'offrir le concours de partenaires pour le moins « inattendus » dans

le monde du jeu vidéo. La version floppy du produit commence ainsi par une dépêche de France Info et les événements sont commentés par des extraits de deux journaux lyonnais. La version CD sera, quant à elle, accompagnée de séquences vidéos et du concours d'un grand network de télévision américain. Le producteur du soft nous promet enfin, toujours pour le CD, une intro filmée aux States avec un grand acteur américain (le nom des candidats annoncés était pour le moins impression-

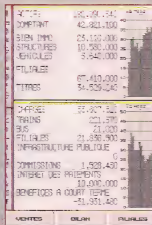
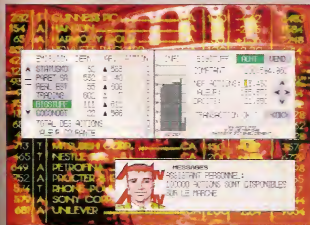


nant !). Quant à l'environnement sonore (suspense, private joke), il semble avoir fait l'objet du même désir de qualité puisque les développeurs se sont permis de... adjoindre le concours des arrangeurs de l'Affaire Louis Trio. De multiples jingles agrémenteront les quatre musiques de chaque saison. Qui plus est, quelques voix digitalisées en français accompagneront l'annonce d'événements importants.

Une nouvelle dimension...

Parallèlement au travail sur la révélation du produit, Infogramme a décidé de s'attaquer au suivi de tel-ci par le biais d'une option originale. En effet, un service online sur 36 28 (seule ombre au tableau) vous permettra à l'aide d'un code d'essimer votre performance au niveau français (peut-être européen et mondial). Pas la peine de

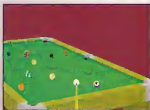
posséder un modem puisque, il vous suffira de coller votre téléphone à vos enceintes (imaginer le système des minis porte-câbles à touches pour composer un numéro de téléphone). Enfin, la cerise sur le gâteau sera un concours qui permettra aux meilleurs de gagner une année d'études tous frais payés ou encore une semaine de vacances dans un endroit paradisiaque. On ne peut que s'incliner devant le suivi qui rajoute une autre dimension au produit. Signalons également que le joueur aura sur version disquette le choix entre cinq scénarios et une vingtaine sur CD. Chacun correspondant à des thèmes et niveaux de difficulté différents. Dans telle ville, il vous faudra redresser le système des transports défaillants et dans une autre se préparer à l'organisation des jeux olympiques, etc. Reste à ronger son frein en attendant cette petite merveille. ■



VIRTUAL POOL

Votre dernière partie de billard s'est soldée par une dizaine de vitres brisées, cinq énucléations, trois côtes cassées et un tapis déchiré. Depuis, vous êtes interdit de salle à vie. Interplay sort prochainement un soft qui devrait vous permettre de jouer chez vous et sans risque. Merci qui ?

Que ce soit dans les termes (l'image, queutage) ou dans les gestes, le billard n'est pas sans rappeler une activité qui remonte aux origines de l'homme. Alors bien sûr, je pourrais m'adonner à de multiples allusions graveleuses que vous, lecteurs fidèles, prendriez plaisir à décoder. Je n'en ferai rien. Détrompez-vous, le fait d'avoir vécu six mois de pension religieuse, cinq ans de scoutisme et une demi-journée de morale chrétienne n'y est pour rien. Je suis même le premier à considérer qu'un zeste de vulgarité dans un texte, c'est un peu comme de la boue sur un 4x4. Cela fait plus authentique, mais là non. Je refuse la facilité (et surtout de me faire virer de GEN4). Donc, quand je parlerai de « queue », veuillez n'y voir qu'un bâton de bois doté à son extrémité d'un procédé (la partie en cuir que le joueur moyen passe son temps à enduire de bleu en s'imaginant que cela le fera



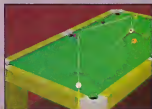
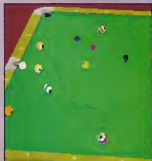
mieux jouer). Après ces précautions d'usage, parlons maintenant de Virtual Pool, qui s'annonce comme le jeu de billard sur PC « the most realistic and comfortable of the century » (d'virtmoil). Si vous avez bien regardé les photos d'écran, vous aurez constaté que nous sommes en présence d'un billard américain, dit « pool ». J'en vois déjà pleurer de chaudes larmes : les adeptes du billard français (trois boules et un immense tapis) et les fondus de snooker (22 billes).

Billard américain only

Calmez-vous, vous allez détrempier votre GEN4 inutilement, vos passions ne sont pas assez populaires ou pas assez américaines pour être adaptées sur PC. Point final. Mais est-ce une raison pour boudier ce soft (alors qu'il n'est même pas encore sorti) ? Certainement pas. Tout simplement parce que Virtual Pool arrive à reproduire parfaitement les sensations du billard en général et devrait à ce titre remplir de joie tout billardiste inv-



Le studio cinématographique de l'équipe d'Interplay. Les concepteurs ont même fait appel à Lou Butara, un pro du billard américain, pour élaborer Virtual Pool (réalisme des carambolages) et l'agréments de conseils au joueur (35 coups à apprendre et à pratiquer).



téré. Et je sais (un peu) de quoi je parle ! Hormis se rincer régulièrement le gosier à la Lefte pression, le joueur de billard procède en quatre étapes : vue globale de la disposition des boules et définition d'une stratégie de carambolage ; orientation de la queue (direction initiale) ; choix du point d'impact sur la bille blanche (effets) ; puissance du coup et tir. Virtual Pool reprend exactement ces phases de jeu au sein d'une interface utilisateur à l'ergonomie exemplaire : la souris assure tous les mouvements tandis que le clavier vous permet de changer d'étape avec la possibilité, avant le tir, de commuter librement de l'une à l'autre. Avec « V » au clavier, vous obtenez une vue globale de la table : vous pouvez tourner autour du tapis, le supplé-



ber, vous en approcher ou vous en éloigner en manipulant très simplement la souris dans toutes les directions. En passant en mode « pointage » (touche « A »), vous positionnez la queue et donc définissez globalement la trajectoire de la bille.

Une ergonomie exceptionnelle

Tous les mouvements visuels sont alors centrés autour de la boule blanche : gauche-droite à la souris et vous voyez la queue tourner autour de la bille de choc ; diquage gauche et déplacement de la souris en avant et vous zoomez sur la bille blanche jusqu'à voir le point d'impact prévu (au milieu, en bleu). Si vous souhaitez donner de l'effet à votre boule, c'est le moment. Grâce à la touche « E » et à la sou-

ris, vous pouvez déplacer à loisir le point d'impact sur la bille : « coulé », « rétro », effets gaucheldroite, tout est possible. Vous pouvez même réaliser un « massé » (angle quasi vertical de la queue) sans risque de traverser la table. Le moment est maintenant venu de tirer et de voir enfin le résultat de vos estimations. Un petit « S » pour « shoot » puis un gros mouvement bas/haut de la souris pour la puissance du coup, et zou ! Les carambolages sont parfaitement conformes aux lois physiques des collisions entre billes (remarque, j'ai toujours été nul en physique... et au billard). Une option « tracking » vous permet même d'apprécier à priori la trajectoire de la bille blanche et des boules percutées. La version définitive devrait comporter des cours de billard, des décors somptueux, un mode SVGA. Elle offrira au joueur la possibilité de lier deux PC ou de s'opposer à des adversaires virtuels aux styles différents... le tout fonctionnant sur un 386 ! Virtual Pool serait-il la référence à venir en matière de jeu de billard américain sur PC ? ■

The Civil War

Chaaargez !

La société Empire Interactive vous proposait hier de dézinguer des triplans en vol et en SVGA (Dawn Patrol). Elle vous offrira demain la possibilité d'incarner un chef militaire pendant la guerre civile américaine : The Civil War. Un wargame sur PC qui comporte enfin une véritable dimension stratégique.



A l'époque où les champions de pichenette me taxaient toutes mes billes à la récré, donc quand j'étais (très) jeune, je lisais avidement les *Tuniques Bleues* en m'extasiant sur la personnalité, tellement attachante, de Blutch : lâche, retors, menteur, violent... je lui dois la plupart des traits dominants de ma personnalité (non, je galère... quoique). Tous les événements de cette BD se déroulaient pendant la Guerre de Sécession. Une énorme boucherie, mais le principe était de faire rire, donc je niais. Avec *Civil War*, on ne plaisante plus, vous allez incarner un chef de guerre susceptible d'envoyer des milliers de soldats à la mort sans sourciller, donc théoriquement incapable du moindre sourire, même crispé. Pour cela, vous devez déplacer vos troupes, nordistes ou sudistes (selon votre choix), sur l'ensemble de l'Amérique du Nord puis, à l'occasion de rencontres inamicales, contrôler vos armées sur une carte tactique

pour gagner une, deux, trois batailles, puis la guerre, le tout en temps réel. Au début d'une campagne, vous disposez de nombreuses troupes dispersées sur le territoire américain. Elles sont visibles sur une carte géographique zoomable. Pour les déplacer, vous pouvez utiliser les godilles, le train ou le bateau. Un clic sur l'unité choisie, un autre sur la destination, et une accélération du temps plus tard, vos troupes se mettent à avancer à grande vitesse dans la direction retenue.

Mêlées de sprites en 3D

Elles croisent une unité ennemie ? Le soft vous propose alors soit de résoudre automatiquement le combat (il affiche directement les pertes respectives et indique le camp qui obtient le bénéfice de la victoire), soit de diriger vos armées vous-même.





Dans ce dernier cas, le soft affiche une carte tactique en 3D texturée et en relief avec quatre angles de vue possibles et cinq niveaux de zoom.

Vous pouvez donc passer d'une vision avec des petits drapeaux (genre UMS pour ceux qui se souviennent) et agrandir la vue jusqu'à obtenir des sorites qui bougent tout seuls, comme dans Powermonger. On voit même les cadarnes des sol-

L'Union contre les Confédérés

dats après la mêlée ! Remarquez quand je dis « mêlée », c'est un euphémisme. Les armées (cavalerie, infanterie et artillerie) s'entrechoquent en hurlant dans un chaos indescriptible, à tel point que le joueur a du mal à reconnaître ses troupes



Ce n'est peut-être pas d'un confort visuel exceptionnel mais quelle fidélité historique ! Le souci de réalisme des concepteurs ne s'arrête pas là. Vous disposez pour vos armées de toute une panoplie de mouvements (un clic sur l'unité et, si déplacement, un autre sur le point de chute) : avancée normale, charge, tir de barrage, repli et même repos. Cette dernière action influe sur l'état de fraîcheur de chacune de vos unités tandis que leur moral est lié aux victoires remportées et leur santé générale au taux de ravitaillement. Plus ces variables sont élevées, plus vos chances de victoire s'accroissent, même si la nature des troupes, le terrain et les rapports de force restent déterminants.

Vous pourrez bien sûr « refaire » des batailles historiques dans ce mode tactique (terrains et belligérants prédéfinis) mais l'option « campagne » introduit une dimension stratégique au soft qui en accentue la profondeur de jeu. Dans ce mode, non seulement vous faites vos grands mouvements militaires sur l'ensemble des actuels USA mais vous pouvez effectuer dans chaque ville des aménagements d'infrastructure

(voies de transport, ravitaillements) et des levées de troupes, d'où un aspect « gestion économique » appréciable. Couplez le tout au concept « temps réel » et imaginez ce que cela peut donner à deux en réseau ! Prévue sur la version finale, la possibilité de jouer en link rehaussera encore l'intérêt du soft (et palliera son éventuel manque d'intelligence). Mais ce n'est pas tout, les passionnés de faits de guerre pourront consulter toute la chronologie du conflit (hypertexte), les grands hommes, les armes utilisées (3D toumoyante), les musiques et chants des soldats (texte et son), les articles de journaux et l'iconographie de l'époque... Une vraie base de données historique ! Mais je m'emballe, je m'emballe... attendons le produit fini. ■



WETLANDS

Ne nous mouillons pas !



New World Computing prend un virage à 90°, en passant du fantastique médiéval à la science fiction. Avec Wetlands, c'est l'action pure et dure qui est privilégiée, dans un monde futuriste et une ambiance à la Full Throttle... Que demander de plus ?

Wetlands est un jeu d'arcade/aventure en cours de développement. Et, il faut bien avouer que pour l'instant, le bébé se présente très bien. La partie arcade est grosbillesque à souhait... Vous voici dans la peau d'un motard qui doit tirer sur tout ce qui bouge (et vous qui rêviez d'un soft de course de 2CV dans le Larzac pour gagner un autocollant jaune fluo « Ginette » !). Reconnaissons que cette phase d'action hyper-rapide possède pour l'instant des liens de parenté avec Cyberia. Vous devrez vous contenter de déplacer le viseur sur



les multiples cibles. Pourtant, il existe une différence puisque vous serez amené, selon les endroits, à choisir votre direction. Ainsi, pourrez-vous prendre des passages surélevés ou effectuer des virages à 90°. Quant aux ennemis, ils s'annoncent assez variés. Les plus fréquents sont les tourelles de laser disséminées sur les côtés ou en haut des routes. Vos réflexes risquent d'être mis à rude épreuve ! En effet, vous ne disposerez que de quelques secondes pour les anéantir. Et, chaque échec vous coûtera un certain montant d'énergie. La seule issue étant de parvenir, tel John, à « locker » votre cible rapidement. Quelqu'il en soit si votre psychomotricité limitée vous empêche de résoudre ce problème, rassurez-vous ! Vous aurez, à la place d'un fillet garni comme lot de consolation, la possibilité d'admirer au cours d'une superbe scène cinématique l'explosion de votre engin (je sais, ça nourrit moins).

Une ballade de santé

Quant aux plus accros de la survie en milieu hostile, sachez que votre potentiel pourra toutefois se reconstituer au bout d'un long moment. Mais n'espérez pas que cela soit acquis puisque l'action ne vous permet que peu de répit. Outre les tourelles, des motards vous doublent et vous attendent, leurs lésers prêts à vous imposer. À certains endroits, des hélicoptères jettent et vous accueillent par de redoutables tirs de missile. En bonus à cette ribambelle de joyeux lurons, vient également s'ajouter la



présence de barrages qu'il faudra impérativement détruire. Côté ambiance, on peut dire que nous sommes servis ! D'autant plus que la réalisation tient la route (il fallait bien que je la place...). Les sprites ont été modélisés sous 3DS et les décors sont d'excellente facture. Certes moins beaux que ceux de Cyberia, mais assez tout de même pour laisser transparaître avec brio une atmosphère oppressante de dédales souterrains dans une architecture néo-futuriste. La réalisation se trouve encore renforcée par l'apport de nombreuses animations. Il est plus que fréquent de rencontrer sur son chemin des écrans avec des séquences vidéos. Il ne serait d'ailleurs pas étonnant que les programmeurs en aient profité pour nous gratifier de leurs bobines (certes on aurait préféré celle de Stéphanie Seymour, mais bon...). Quant à la partie aventure, elle n'est pas encore suffisamment développée pour en tirer des conclusions.

Un concurrent de poids

Quoi qu'il en soit, les nombreuses scènes de la démo tournante que nous avons entre les mains nous permettent de faire plusieurs constats. L'ambiance ressentie, pour notre plus grand bonheur, au soft le plus attendu de la rédaction. Mais, ne faisons pas durer plus longtemps le suspense : Full Throttle. Les

animations du même acabit nous plongent dans l'univers d'un dessin animé adulte (style Metal Hurlant). Encore une fois, c'est le mythe du anghéros qui est exploité. Bien sûr, il est mal rasé et vous l'imaginez à l'haléine teintée de bière. Autant dire que ça change de Disney ! Autre détail, les animations possèdent des décors 3DS en arrière plan. De plus, le produit possède un environnement sonore similaire à son père conceptuel : de nombreuses guitares électriques avec un rythme Hard-Speed. Reste à voir maintenant si la partie aventure occu-

pera une place prépondérante dans la version finale ou ne servira que d'intrigue pour rythmer les différentes séquences d'arcade ; ce qui serait dommage vu l'excellente qualité des animations et l'ambiance d'enfer. Si par malheur, je ne dispose pas d'assez de temps pour éliminer les prétendants au test de Full Throttle, j'espère qu'il m'en restera assez pour celui-là. ■

SECRET MISSION

Espionnage à la Française

Dix ans ! Microïds aura dix ans au mois d'avril. Cette société française a débuté sur 8 bits avec des jeux comme Super Ski et Grand Prix avant de survoler le marché 16 bits pour privilégier dès 1992 la production de jeux CD (CD-I et CD-Rom) en présentant l'importance qu'allait acquérir ce support. Un reportage de Thierry Falcoz.



J'ai vainement passé deux nuits dans notre réserve remplie de vieux numéros de GEN4 pour tenter de dénicher la première Preview de Secret Mission qui, d'après notre Carbone G14 (par deux fois Papa) daterait d'au moins deux ans et demi (début 93). Jeu d'aventure développé parallèlement sur CD-I (il ne nécessitera pas de carte Digital Video comme Chaos Control) et CD-Rom PC par Microïds, il a fait l'objet d'un doublage de voix par la société Knockin' Boots qui s'est déjà occupée de Super Ski Pro et Genesis CD... mais nous y re-venons.



Sous le soleil d'Opalie

Prévu pour la fin du mois de mai (1995), trois programmeurs, six graphistes, quatre acteurs pour la version française (plus autant pour la version anglaise), un ingénieur du son ainsi que deux personnes se consacrant respectivement aux bruitages et aux musiques ont participé activement à Secret Mission, dont le scénario a été développé par un membre de Microïds avant d'être remanié par trois-



LE MAKING OFF



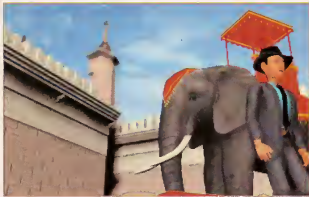
quatre scénaristes improvisés. Le jeu se situe au crépuscule des années 40 dans un pays imaginaire nommé Opalie. Placée au cœur de l'Asie, entre la Chine, l'Inde et la Birmanie, cette petite monarchie est l'objet de convoitise des puissances de part et d'autre du rideau de fer (les États-Unis et l'URSS pour les histophobes). La population d'Opalie se compose donc de deux ethnies : les Opaliens et les espions en provenance des deux blocs précités. Vous êtes un espion, répondant au nom de code : JEFF4. C'est du moins ce que vous apprendrez en cours de partie, puisque le personnage principal a tout juste posé le pied sur le sol opalien qu'il est violemment agressé ; le traumatisme est tel qu'il en perd la mémoire. Vous vous retrouvez donc dans une chambre d'hôtel sans la plus petite idée de votre identité, de votre profession ou du prénom de votre chère maman. JEFF4 s'avère d'abord être un agent secret américain, puis un agent double opérant pour le compte de la Russie et surtout de Natacha (son supérieur hiérarchique). Celle-ci se charge de tout lui remettre en mémoire au cours d'un dîner « improvisé » (?) à sa sortie de la chambre d'hôtel. Elle lui rappelle aussi sa mission : récupérer les documents compromettant le premier ministre Vishaka dans un coup d'état contre le roi. Les



deux camps tentent de mettre la main sur ces documents : les Américains pour les présenter au roi et ainsi obtenir ses faveurs, les Russes pour les faire disparaître et assurer à Vishaka sa prise de pouvoir. Après ce premier rendez-vous avec la belle Natacha, vous êtes amené à rencontrer Coyote, le contact américain qui vous apprend l'existence d'une armée Thugs au service de Vikasha. Sur ces entrefaites, vous êtes attaqué par un tueur, mais pour une fois Coyote sera plus rapide que Big-Bip. Sur sa dépouille vous trouverez une pièce ornée d'un dragon. Et voilà ! L'aventure commence. Les auteurs nous ont promis un cocktail d'action, de suspense, d'exotisme et de romantisme (aaah Natacha...) digne des classiques du film d'aventure. L'interface du jeu a été soignée et optimisée de façon à ce qu'une barre de menu ne masque pas le quart de l'écran. En présence d'un objet important, ce dernier prend la forme d'un icône s'affichant en haut à droite de l'écran. À côté de celui-ci, vous pouvez faire apparaître son pendant afin de pouvoir agir sur l'objet intéressant : ouvrir, utiliser, parler, donner, prendre. Le choix de l'icône s'opère par un petit scrolling, mais l'action la plus évidente (ouvrir une porte par exemple) s'effectue d'un simple clic sans avoir à rechercher la fonction correspondante.



La réalisation globale est impressionnante avec l'utilisation de 3D Studio pour la création des décors, l'animation des personnages (tous modélisés) et les scènes cinématiques. Ces dernières entrecourent régulièrement le jeu lors de vos déplacements d'un lieu à l'autre ou pour illustrer un événement important. L'humour n'a pas été oublié avec par exemple, cette rangée de bonzes en pleine méditation traversant une rue passagère, dont le dernier membre rate l'intersection et heurte un mur ! Les jeux de luminosité de ces scènes ainsi que les animations des personnages présents ont visiblement fait l'objet d'une attention soutenue. Le nombre de décors, tous dessinés sur papier au préalable, devrait se monter à 65. En 16 millions de couleurs sur CD-I, les graphismes CD-Rom PC passent à 256 couleurs. Mais l'éditeur nous assure que cette perte passera au final presque inaperçue. W & S... La difficulté du jeu sur CD-I correspond au niveau des utilisateurs de la machine, peu élevée donc. Rappelons que mise à part Burn Cycle dans le genre Aventure Cyberpunk, la console Philips



n'est pas réputée pour sa logithèque ludique. Microïds envisage donc de rajouter un ou plusieurs niveaux de difficulté afin de garantir à leur produit une durée de vie propre à satisfaire les possesseurs de CD-Rom PC. Avec la solution sous les yeux et en coupant les scènes cinématiques, Secret Mission nécessite approximativement cinq heures de jeu avant d'être terminée.

Des voix à la carte

Une grande importance a été accordée aux dialogues. L'interface leur étant dédiée vous permet d'aiguiller une conversation dans le sens voulu, à l'aide d'un petit carnet sur lequel est griffonné quelques mots clés. Les enregistrements des voix se sont effectués chez Knockin' Boots, une société de production Audio créée en début d'année 95 pour répondre au boom du multimédia (entendez CD-Rom). Fruit de la collaboration de Microïds (actionnaire de Knockin' Boots) et de Dimitri Bodiansky (président de K'B), la société possède son propre studio d'enregistrement et se distingue en proposant à sa clientèle (éditeurs/développeurs...) de s'occuper de A à Z de la bande Son de leurs produits : la composition des musiques, l'enregistrement des bruitages (leur matériel autorise la réalisation de Morphing sonore : transformation d'un hurlement humain en miaulement de chat, ou en





caquètement de poule... les fous d'Heretic comprendront), le casting, l'enregistrement et la direction des acteurs, la numérisation, le montage et la conversion en fichiers informatiques (*.wav et autres), et enfin la livraison d'un Worm ou d'un DAT selon les besoins du client. Knockin' Boots propose aussi d'intégrer la bande son directement sur le soft quelque soit la plate-forme : CD-Rom, CD-I, Play-Station ou même sur cartouche pour les consoles 16 bits ! Bien entendu, il était difficile de monter une telle entreprise sans un fondement solide. Ce fondement est l'expérience de Dimitri Bodiansky qui fut neuf années durant (1981/90) un membre du groupe Indochine (saxobatterie) et associé au quart dans la société de production et d'édition musicale « Indochine Musique ». Musiques de films, de pubs, d'émissions TV internationales... sa polyvalence sert aujourd'hui le multimédia et en ce moment même le jeu Secret Mission. Dire qu'il s'est en partie intéressé au multimédia après que son fils se soit plaint de la mauvaise qualité des musiques de jeu vidéo !

Un acteur pour dix personnages

Le plus important est de trouver l'ambiance idéale à chaque produit en choisissant les musiques et les acteurs qui conviennent le mieux. Pour Secret Mission, trois acteurs masculins (dont Patrick Albenque) et une actrice (Vivienne Vermees) sont employés pour la version anglaise en cours d'enregistrement (Philips a souhaité que la version anglaise

du jeu CD-I soit terminée avant la VF). Ces acteurs prêtent leur voix à une quarantaine de personnages ; vous imaginez le talent nécessaire à une telle prouesse ! Heureusement la technique leur vient en aide avec la possibilité de maquiller et de traiter les voix à posteriori. Le choix des acteurs et des musiques s'effectue au cours d'un briefing, mais le dialogue entre l'éditeur (en l'occurrence Microïds) et Knockin' Boots n'est jamais interrompu. L'enregistrement des voix nécessite environ une petite semaine, au cours de laquelle l'éditeur est présent et intervient en aidant les acteurs et l'équipe sonore. En revanche, un laps de temps beaucoup plus long est nécessaire à la numérisation des voix. À ce niveau, le matériel joue un rôle primordial. Avec l'enregistrement, puis l'échantillonnage et enfin la numérisation, la perte de qualité est souvent audible. Knockin' Boots enregistre donc dans une pièce totalement insonorisée et maintenue au-dessus du sol par un système de vérins hydrauliques. En simplifiant, cette pièce est scindée en deux parties : le studio d'enregistrement (où se trouve les tables de montage ainsi que tout le matériel) et « l'aquarium » (où les acteurs travaillent). Cet aquarium est lui-même séparé en deux parties : l'une proposant un son normal et l'autre un « effet salle de bain », soit une résonance importante pour donner au son une profondeur spatiale. Voilà, voilà, j'ai terminé. Je passe la main à Microïds qui nous a promis le test de Secret Mission pour le N°77. Non ? ! Le 78 alors ? Allez encore un petit effort ! ■



Bio-interview de

PHILIPPE ULRICH

Le jour où la terre devint virtuelle...



Au cours de nos pérégrinations dans le cyber-monde d'Imagina, nous avons rencontré Philippe Ulrich, tout heureux que Commander Blood dont il est le scénariste, ait été primé. Le créateur de Cryo a évoqué, pour Génération 4, son fameux concept des « bio-jeux ».

Génération 4 : Lors de votre conférence, vous avez fait beaucoup d'allusions aux bio-jeux... Après les yaourts, les jeux deviennent-ils à leur tour « bio » ?

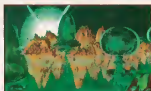
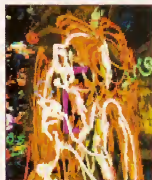
Philippe Ulrich : Cette notion est apparue en 1985. J'avais écrit un article dans une revue où je décrivais ce que pouvait être un bio-jeu. À

l'époque, c'était vraiment de la science-fiction : on imaginait une structure développée en 3D dans laquelle on pouvait se déplacer librement. On avait pris l'exemple d'un aquarium, c'est-à-dire un environnement avec un décor, une biosphère virtuelle où l'on plaçait des êtres. Ces derniers obéissent à des règles qui leur sont spécifiées. Par exemple, s'ils rencontrent un obstacle, ils vont l'éviter. Si un « méchant » rencontre un « gentil », ils vont se battre. Ainsi,

les tests de collisions classiques, que l'on rencontre dans les jeux d'arcade, sont faits ici sur les comportements. À partir du moment où le joueur est lancé dans ce jeu, tout peut arriver...

GEN 4 : C'est donc une certaine forme d'intelligence artificielle...

P. U. : À l'état embryonnaire ! En fait, c'est un nouveau domaine qui est en train de voir le jour, beaucoup plus complexe que les scrollings latéraux (qui sont la caricature classique des jeux pour les non-initiés). Tous les nouveaux jeux vont disposer de moteur 3D, de textures, de mapping en temps réel, etc. pour créer des environnements. Mais plutôt que des Doomeries, apparaîtront des programmes plus sophistiqués, faisant appel à des comportements moins primaires. La définition des arborescences, pour les concepteurs, va être d'autant plus complexe que le joueur sera libre d'aller où bon lui semble dans le monde 3D.



**Une fois le
joueur lancé,
tout peut arriver !**



▲ Philippe Ulrich lors d'un cocktail à Imagina.

GEN 4 : L'idéal serait donc de réaliser un mariage entre la jouabilité de *Doom* et l'intelligence du scénario, par exemple, de *Myst* ?

P. U. : C'est ça, on aura l'aspect « aventure » du scénario servi par une technique 3D texturée. Mais ce n'est pas vraiment une révolution, juste une évolution. Je me souviens de *Tyrannosaurus Rex* sur ZX 81, ça n'était pas réellement de la 3D, mais on était plongé dans un labyrinthe et l'on entendait les pas du dinosaure qui se rapprochait. C'est-à-dire que dans la machine il y avait une map, avec une intelligence de déplacement. C'est fabuleux ! Mais se pose un nouveau problème : comment va-t-on concevoir des aventures en 3D, et même en 4D si on inclut les problèmes liés au temps ? On peut créer des mondes où, même si le joueur ne fait rien, il se passe quelque chose, tant les « titres » virtuels créés ont leur vie propre.

GEN 4 : Est-ce alors comme *Aquazone*, sur Macintosh, cet aquarium virtuel, où les poissons se reproduisent, se battent et évoluent de façon parfaitement réaliste, à condition qu'on les nourrisse ?

P. U. : Exactement, sauf qu'*Aquazone* n'est pas en vraie 3D. J'espère que la 3D sera moins uniforme que la 2D, qu'il n'y aura pas toujours les mêmes procédés de jeu. L'uniformisation des jeux, surtout sur consoles, est arrivé à saturation. Pour se renouveler, il va falloir développer l'adaptabilité du jeu. La « hot line » devra être, par exemple, interne. Dans *Commander Blood*, tout le système d'aide est interne. Si le joueur est bloqué et s'en va, le jeu s'en rend compte.



te et l'aide. C'est une nouvelle évolution. La raison d'être de l'informatique, contrairement à d'autres industries qui ont atteint leur vitesse de croisière, c'est justement d'évoluer. On ne dira jamais d'un ordinateur qu'il est terminé, complet. Il y aura toujours des gens pour rajouter des choses. C'est en cela que l'informatique est « bio », vivante, car elle évolue constamment. Cette notion de « vie » devient de plus en plus évidente à mes yeux. Ceci dit, il y a des gens qui ne sont pas du tout d'accord, hein, « l'homme avant tout » etc. Mais depuis quinze ans que je suis dans l'informatique, je vois que les choses évoluent de façon exponentielle. Alors imaginez l'avenir ! Tenez, rien que les virus ! C'est

GEN 4 : De nombreux sharewares proposent désormais des « world editor », pensez-vous que, en progressant, les technologies se démocratisent ?

P. U. : Oui, c'est bien que les passionnés puissent créer leur jeu. Plus l'éditeur est sophistiqué, plus le concept du jeu devient complexe. Par exemple,



▲ Philippe Ulrich en maître de conférence.

se passe, tout en jouant. Comme dans une partie d'échec, le concepteur ignore lui-même toutes les possibilités du jeu. Cela est d'autant plus intéressant si les joueurs sont connectés, dans un système « on line ». Vous ne savez plus si le personnage qui vous fait face est réel ou s'il fait partie du programme...

GEN 4 : Les bio-jeux nécessiteront-ils une grosse configuration, Pentium ou PowerMac ?

P. U. : Je trouve qu'on a un peu trop tendance à développer pour les machines haut de gamme, afin d'assurer au jeu une durée de vie économique plus longue. A propos du PowerMac, nous attendons qu'il ait un parc de machines plus important pour nous y consacrer. Mais je crois que le PC doit devenir comme lui, c'est-à-dire « plug and play », il faut absolument simplifier la vie de l'utilisateur PC, afin qu'il ait le même confort que sur Mac ou sur consoles.

GEN 4 : Déjà, le CD-Rom a un peu simplifié les choses. Ce support est-il désormais incontournable ?

P. U. : Il y a des chances, oui. Pour des raisons économiques : cela coûte moins cher à fabriquer qu'une cartouche, qui est du hardware. C'est amusant de voir que la presse prend le relais... Quand je vois votre journal qui sort avec son CD, c'est un vrai plaisir de rentrer chez soi et de le mettre dans sa machine ! Ça préfigure la presse du futur. Plus le marché s'étendra, plus le prix des CD baisseront. D'ailleurs, il y a des CD pratiquement gratuits dans la presse. J'espère qu'un jour, le CD-Rom ne sera guère plus cher qu'un CD audio...

Ronan Fournier-Christol



TESTS MODE D'EMPLOI

Vous n'avez jamais rien compris aux anciens pavés de notes des tests ? Nous non plus ! Alors nous vous avons tout modifié : suivez le guide...



Le top du mois :
il signale un jeu par mois, élu
comme le meilleur programme
par toute la rédaction (et ce
n'est pas une petite affaire !).



Le glok du mois :
il signale le jeu le
plus nul et le plus
scandaleux du mois.



Le Gen d'Or :
il récompense les jeux qui ont une note de 90 % ou plus.

TÉTIÈRE

TEST

PC

Sat

Disponible

Le haut de page sert à annoncer la rubrique : test, reportage, news, previews, mégatest... Dans les tests, nous indiquons la machine sur laquelle est testé le jeu, puis l'éditeur du programme et surtout la date de disponibilité en magasin. Des informations utiles peuvent encore y apparaître selon les besoins.

LE PAVÉ DE NOTE

Shoot'em up

90%

Support

Graphisme 18
Son 16
Animation 17
Durée de vie 14

+ Excellente jouabilité.
Maniabilité varseau.
Aucun ralentissement.

- Shoot classique.
Vite répétitif.
Pas de plein écran.

Technique : Un lecteur CD-Rom double
vitesse avec 4 Mo de Ram et...
un PC, 386 DX minimum.

Versions : 300, Mega-CD, Amiga 1200,
Mac et PC.

Testé sur : PC486 DX2 66 Mhz, lecteur
CD-Rom double vitesse.

Environ 400 francs

Le type du jeu

Note globale du jeu sur 100 % : elle
indique l'intérêt du programme.
Support pour différencier les jeux sur
disquettes, cartouches ou CD-Rom.

Graphisme : une note sur 20 pour apprécier la
qualité des graphismes, mais aussi leur style,
leur originalité...

Son : une note sur 20 d'appréciation de la qua-
rité des bruitages et des musiques, mais aussi
et surtout leur intégration au jeu, l'originalité
des compositions, en particulier pour les jeux
CD-Rom...

Animation : une note sur 20 sur la qualité du
scrolling, de l'animation des personnages et
de la digitalisation pour les vidéos...

Durée de vie : une note sur 20 pour rendre
compte de la longévité moyenne d'un jeu,
mais aussi de la possibilité d'y revenir sans
aucun déplaisir...

Les plus : les éléments qui mettent en valeur
le programme.

Les moins : les éléments qui méritent que l'on
préviennent le lecteur quant à leur qualité
douteuse.

Technique : détermine la configuration mini-
male pour utiliser le produit. On essaye aussi de
vous donner quelques précieuses supplémen-
taires.

Versions : autres versions prévues.

Testé sur : (les) machine(s) sur (les)(quelle)s
le jeu a été testé.

Le prix du jeu : une indication du prix moyen
chez un revendeur.

TOP RÉDAC

NOTE

DISPONIBILITÉ

1 Bioforge (PC CD-Rom)	91	Mi-avril
2 Heretic (PC)	81	Dispo
3 X-Com (PC)	79	Dispo
4 Renegade (PC CD-Rom)	83	Dispo
5 Flight Unlimited (PC CD-Rom)	85	Dispo
6 Little Big Adventure (PC CD-Rom)	95/95	Dispo VF
7 Psycho Pinball (PC CD-Rom)	78	Dispo
8 ATR (Amiga)	80	Dispo
9 Amazone Queen (PC CD-Rom)	76	Dispo VF
10 Sim Tower (Mac)	79	Dispo

TOP PREVIEWS

1 Z (PC CD-Rom)
2 Command & Conquer (PC CD-Rom)
3 Lands of Lore II (PC CD-Rom)
4 Full Throttle (PC CD-Rom)
5 Strike (FC)
6 Civilization en Réseau (PC)
7 Stenokop (PC CD-Rom)
8 Fantasmagorin (PC CD-Rom)
9 Russes Galore (Amiga 1200)
10 Heart of Darkness (PC CD-Rom)

LE P'TIT TOP RÉDAC ILLUSTRÉ

Certains d'entre vous ont certainement remarqué que le classement des jeux du Top Rédac ne correspondait pas à leur note. Sachez, chers lecteurs, qu'il ne s'agit PAS d'une erreur. Ce classement est effectué à l'aide d'un petit sondage réalisé auprès de Didier/Éric/Olivier/Thierry qui classent leurs 10 jeux préférés du mois. Ceux auxquels ils ont beaucoup joué ou ceux auxquels ils auraient aimé jouer si les autres n'avaient pas emporté l'unique version chez eux. Il arrive donc qu'un jeu à 89 % précède un jeu à 95 % pour avoir été plébiscité par le quatuor.

À propos du Top Rédac, la présence de deux notes a dû vous intriguer. Sachez donc que la seconde correspond à la note donnée lors du test et la première à sa remise à niveau (nouveau système de notation oblige). Quant aux notes qui ne sont pas accompagnées de leur grande sœur, elles correspondent à des jeux qui ont été directement testés selon le nouveau système de notation.

DÉMOGÈNE



Il accompagne les jeux, en preview ou en test, qui figurent sur le CD de démos. Ce n'est donc pas une récompense, du moins pas obligatoirement pour le jeu... En revanche, pour vous, c'en est une !

JEUX DU MOIS

NOTES DU MOIS

PAGES

AMAZONE QUEEN (PC, CD PC)	76	P. 104
ATR (AM)	80	P. 108
BC RACERS (PC, CD PC)	72	P. 112
BIOFORGE (CD PC)	91	P. 74
BOBBY FISCHER (CD PC)	74	P. 122
BUREAU 13 (PC, CD PC)	77	P. 88
DAWN PATROL (AM)	62	P. 114
EXTRACTORS (PC)	73	P. 124
FLIGHT UNLIMITED (CD PC)	85	P. 68
GABRIEL KNIGHTS (MAC)	77	P. 130
GREAT NAVAL BATTLES III (CD PC)	74	P. 116
LEISURE SUIT LARRY 6 (MAC)	60	P. 126
NBA LIVE 95 (CD PC)	81	P. 128
RENEGADE (CD PC)	83	P. 82
SIM TOWER (MAC)	79	P. 100
VIRTUA CHESS (CD PC)	80	P. 96
X-COM (PC)	79	P. 92

PARLONS CLAIR...

Le moment est venu de vous expliquer comment s'effectue un test à GEN4. En ces temps de transparence totale et absolue, nous avons pensé devoir la vérité à nos lecteurs, toujours avides d'informations sur le fonctionnement de notre rédaction. L'éthique journalistique, à laquelle nous sommes attachés de manière quasi-névrologique, passe en effet par un exposé exhaustif des différentes étapes qui fondent l'élaboration d'un test tel que nous vous le livrons tout chaud chaque mois. Bien sûr, certains d'entre vous s'étonnent déjà que nous dévoilions un secret qu'aucun mensuel micro n'avait eu le courage de révéler au grand public. Aujourd'hui GEN4 a décidé de rompre un silence qui faisait de la presse info le dernier bastion d'un hermétisme suranné. (Langue de bois informatique). Voilà. Maintenant vous savez tout. Vous pouvez désormais être votre journal de jeux micro en toute connaissance de cause. Nous attendons bien sûr que nos concurrents mais néanmoins confrères en fassent autant. ■



LA RELÈVE EST ASSURÉE !

Passionné de généalogie, Didier ne parvenait plus à dormir en pensant sans cesse à la possible extinction de la glorieuse lignée Latil. Depuis le 20 mars, il n'a plus aucun souci à se faire ! Vous l'avez compris, Didier et son épouse Véronique sont les parents comblés d'un petit Clément ! Félicitations !



STÉPHANE LAVOISARD, abandonne l'Édito

Plus inaccessible que Stéphane, connais pas. À la tête du pôle rédactionnel de CD Charmes, il oublie même de rentrer chez lui, au grand dam de sa mie. Tous les matins, quelque soit l'heure, Stéphane est devant son PC les yeux rouges et les cheveux en bataille. Quand Olivier lui a demandé d'écrire l'Édito,

il s'est contenté de ricaner avant de continuer à gonfler les préservatifs qui décoraient son bureau. Les filles refusent de franchir la porte de la rédaction, se plaignant des incessantes propositions de Stéphane. Dire qu'il prétend jouer à Bioforge et ATR...



DIDIER LATIL, l'esclavagiste

Twice Daddy, de son nouveau surnom. À peine la farandole des félicitations consommée, il brise son image de père de famille modèle en avouant emmener sa fille à tous les castings de puto afin de « s'assurer une rente pour ses vieux jours ». Il parle déjà du « nouveau Jordy » en planifiant la future carrière de Clément. Quelques jours à peine après l'événement, il a pris l'empreinte de la petite main de Clément « pour Hollywood Boulevard ». Il lui apprend aussi à jouer à Bioforge et UFO 2 « pour son futur poste de rédacteur en chef ». Tiens bon Olivier !



OLIVIER CANOU, pète les plombs

Il a commencé doucement, en changeant l'emplacement du téléphone sur tous les bureaux de la rédac, puis s'est attaqué aux bureaux eux-mêmes en exposant à la ronde de grandes théories sur le danger d'un cadre routinier. Il s'est attaqué ensuite aux tests en changeant les sous-titres des rédacteurs, ce qui déclencha immédiatement une vague de tentatives de suicide, puis ce fut au tour des notes d'être modifiées sous le coup de la « Loi Canou »...

Pour enfin débarquer à la rédaction vêtu d'une tige pourpre en exigeant qu'on lui offre chaque matin des addo on à UFO 2 et Bioforge.



FRÉDÉRIC MARIÉ, lâche les chiens

Fred s'est décidé à monter une petite affaire pour occuper son temps libre entre les piges pour GEN4 et son emploi de prof d'anglais. Il s'est ainsi découvert une passion pour les chiens de garde : Dobermans, Chiens-Loups de race... Depuis quelques temps, il amène Killik à la rédaction, « un Pitt Bull dressé pour tuer les Canous récalcitrants » a-t-il déclaré en souriant en guise de présentation. Ce mois-ci, Fred a encore testé les deux meilleurs produits : Renegade et Bioforge... Il a aussi offert à Olivier une reproduction en bronze des mâchoires de Kikik.



MICHEL HOUNG, la peur au ventre

Michel nous est apparu fébrile ces temps-ci, exposant tous les signes d'une grande nervosité. Bruno lui ayant amicalement tapé sur l'épaule pour le sauver, s'est retrouvé collé au mur à trente centimètres du sol avec un pistolet automatique dans la main.

Avec quelques bâilles dans le nez (le sien), il finit par nous avouer que « les vacances étaient bientôt finies », avant d'écarter en sanglots... Il essaya à présent de s'engager définitivement, espérant ainsi échapper aux cauchemars des bouclages rédactionnels. Dernièrement, il a offert NBA Live et ATR à son capitaine.



BRUNO CARDOT, le nuiteux d'Heretic

On ne peut pas réellement parler de scandale, à la limite d'Heretic Gate, mais le fait que Bruno s'occupe de trouver et de tester des nouveaux niveaux à Heretic pour le prochain CD GEN4 en a choqué plus d'un. Bruno est, en effet, classé second dans le Top Brûlés de la rédac, juste après Eric. Et sachant que ce classement évolue chaque jour, la lutte pour la seconde place est adoumée ! Surnommé Chicken Master, il croit toujours en ses capacités, étant même parvenu à convaincre Stéphane pour le CD. Il lâche de temps en temps Heretic pour jouer à Heretic et BC Racers... Ouf.



ÉRIC ERNAUX, son passé ressurgit

L'œil palpitant, un gun pointé sur le temple d'Olivier, Éric a finalement obtenu satisfaction auprès des fics assaillant la rédac : un avion de ligne avec suffisamment de carburant pour l'Uruguay. Ce drame s'est produit lorsque le malheureux otage a rapporté une photo d'Eric dans son plus simple appareil

dans la gigue au milieu de types en costume-cravate visiblement choqués. Il s'est avéré qu'il s'agissait de ses anciens employés et d'une réunion au cours de laquelle il essaya pour la première fois la Vodka polonaise... Il oublie en jouant à Heretic et Bioforge.



THIERRY FALCOZ, bientôt 2 ans

Thierry n'en finit pas de régresser. Avant hier 20 ans, hier 12, aujourd'hui 5... où s'arrêtera-t-il ? Sa fréquentation assidue des softs avec p'tites voitures : Wacky Wheels, BC Racers, ATR... a précipité sa chute. Depuis, il trépigne pour un rien, hurle des « Aga Aga » inquiétants, lâche de longs filets de bave, s'étouffe régulièrement en buvant son chocolat matinal (Thierry cyanosé, c'est pas beau à voir). Imaginez les luttes offertes que la rédaction doit mener pour lui faire ingérer sa bouillie chaque midi ! Il affirme jouer à Biofogues, Hebetec et NATR...

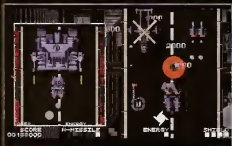
SUPERBE !

en téléchargement avec Sapristi

HIGHWAY hunter

et sur le **3617 DHA2**

Safari Software (filiale de Epic Megagames à qui nous devons notamment Jazz Jack Rabbit et One Must Fall !!!), nous offre ce mois-ci un splendide *shoot'em up* ! Au volant de votre véhicule futuriste, parcourez une autoroute en éliminant les gêneurs qui parasitent votre parcours. Incontestablement le jeu shareware du mois !!!



Accédez avec **Saprieli** à une banque de données
de plus de 3000 logiciels !

*recevez gratuitement Signal Watch us 1.1.2 en le demandant sur le 3637 11442, ou en le commandant à la boutique "Skimano - 135, rue du Faubourg Saint-Jacques 75014 Paris.

FLIGHT

Comment se servir d'un manche

Contrairement à Microsoft qui avait basé Flight Simulator 5 sur un réalisme sans concession, Looking Glass a préféré l'approche directe et la jouabilité. Doté d'un réalisme incontestable, Flight Unlimited vous permet de réussir mille pirouettes en plein ciel et d'en apprendre presque autant !



▲ L'Hoop Course rappelle l'entraînement à X-Wing qui vous obligeait aussi à passer au centre d'anneaux.

Is en rêvait la nuit, leurs oreillers y passaient les uns après les autres à force de servir d'Airbags lors des chutes répétées qui, invariablement, suivaient leurs débiles ascensionnels et antigravitationnels... Mais de quoi parle-t-il ? Du jour où les fous de volage ont découvert la Preview de Flight Unlimited et leur sommé la dure vie de trottinolo. Plus rien ne fut alors pareil, Looking Glass avait réalisé leur rêve. Ils s'attendaient un jour ou l'autre à être entendus, c'était écrit, mais de la part des auteurs d'Ultima Underworld 1 & 2 la surprise est totale. FJ de son petit nom, n'a rien d'un simulateur classique. Point d'avions ennemis à descendre en flammes, ni de bombes à larguer sur le camp ennemi, ni même un petit missile aérifair, rien. Ah, si vous aviez pu voir l'œil incrédule de Laurent, lorsqu'il a appuyé pour la première fois sur le bouton Fire pour se rendre compte qu'absolument rien ne se produisait. Et lorsqu'il est passé, fêbille, en vue extérieure pour s'apercevoir qu'aucune cocarde américaine, française, voir anglaise n'ornait son avion... Fire encore, lorsqu'il est apparu évident que les designers 3D avaient oublié les mitrailleuses... Laurent, la main droite crispée sur le joystick, fut saisi d'une grande angoisse existentielle, provoquée par la subite disparition de tous les repères acquis au cours de sa longue expérience de spécialiste des simulateurs micro. On dut lui abandonner le thruster qu'il

mâchouillait, avec semblait-il une extrême délectation, lorsqu'il fut transporté d'urgence à l'hôpital psychiatrique le plus proche. L'espère que ce récit pathétique sauvera d'autres esprits fragiles. Flight Unlimited n'est ni plus ni moins un simulateur de volage. Vous voulez dire qu'on dirige un avion avec lequel on peut faire des Loopsings, des Immelmans sans qu'aucun ennemi ne nécessite de telles manœuvres ? Ben oui. Je sais, ça peut paraître troublant au début, certains risquent d'être déstabilisés, voire ébranlés dans leurs convictions profondes (cf. le futur bouquin de Laurent : « La 4ème dimension du simulateur de vol »), mais on s'y fait



dans une petite fenêtre ou en plein écran. Le cadre change en fonction du site au-dessus duquel vous apprenez à voltiger, mais les éléments de décor ne changent pas.

Ils sont simplement placés et colorés différemment. Parmi eux, on retrouve une étagère à bouquins pour définir votre pilote (il y a vingt bouquins en tout, soit vingt

prête-noms), un tableau pour prendre des leçons, une table basse sur laquelle trônent cinq modèles réduits d'avions pour effectuer un vol libre sur celui de votre choix, une mappemonde pour changer de site, un tableau noir pour engager une course d'anneaux (hoop course) et un disjoncteur pour régler les options. N'oublions pas le distributeur de cannettes et le jeu d'arcade (dont l'image fixe ornant l'écran ne laisse aucun doute sur son identité : Virtua Fighter) qui ne peuvent malheureusement pas être utilisés. Looking Glass aurait pu s'inspirer de Team 17 (ils avaient inclus un Pong sur les consoles jalonnant les niveaux d'Alien Breed) et inclure à la place d'un Virtua Fighter statique un petit Pacman jouable. Bref, un petit jeu qui aurait servi à consoler les malheureux posses-

Planez sans coke !

Le point de départ du jeu est une salle de briefing réalisée en 3D texturée, dans laquelle vous vous déplacez d'objets en objets à la Under A. Killing Moon, la haute résolution en moins. Selon la puissance de votre machine, vous choisissez d'évoluer

UNLIMITED



▲ *Haze, l'une des options, vous permet de créer un brouillard artificiel pour dissimuler l'apparition des décors non texturés à l'horizon.*

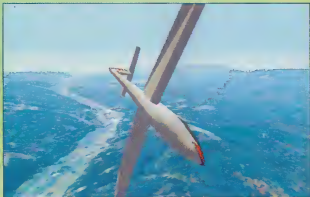
seurs de 486DX33 d'avoir acheté le jeu sans faire attention à la configuration minimale recommandée !

Birds of joy

FJ propose donc cinq types d'avions : un Pitts Special S-2B (un appareil désigné dans les années 40 et encore utilisé comme modèle d'entraînement pour les manœuvres acrobatiques), un Sukhoi SU31 (appareil soviétique apparu pour la première fois dans les années 80 et reconnu comme étant un des meilleurs avions acrobatiques au monde), un Extra 300S (nouvelle version introduite en 1992, il surpasse, comme le Sukhoi, des chasseurs militaires sur plus d'un aspect), un Bellanca Decathlon (né des années 70, confortable et facile à piloter, le modèle parfait pour tenter les manœuvres acrobatiques de base) et enfin un planeur Sailplane Grob 103 (le petit dur de la sélection qui propose au joueur un challenge totalement différent et un plaisir de vol à l'état pur... le souffle du vent remplaçant le vrombissement du moteur). Chaque avion possède bien évidemment ses propres caractéristiques, que vous apprendrez vite à distinguer après quelques heures d'entraînement en vol libre. Sachez aussi qu'en retenant cette dernière option, vous avez la possibilité de choisir parmi trois types de départ : Runway (décollage de la piste), Fly (en vol) et Taxiway (à la sortie du hangar, rejoindre la piste avant de décoller). Toutes les sorties aériennes sont notées, datées et chronométrées sur le carnet de vol, de façon à ce que vos parents puissent calculer le temps passé sur le jeu, alors même que vous leur aviez promis de ne pas quitter Word avant de terminer ce dossier hyper urgent qui vous empêchait d'emmener la cousine Bernadette à EuroDisney... Tous des vendus à Looking Glass.

Sculptez les nuages !

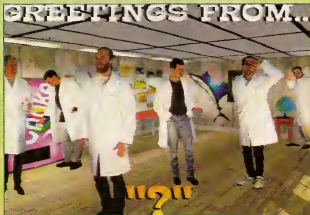
Pour qu'un tel produit devienne véritablement intéressant, il faut que le pilote sache quoi faire de son avion. Habituellement, il suffisait de chercher



▲ *Le plaisir du vol à l'état pur. Avec un CD New Age en fond sonore, vous avez une chance de rencontrer Elvis...*

l'ennemi puis de l'abattre et je suis persuadé que rares sont les joueurs à exécuter un Immelman parfait pour échapper à l'ennemi, la majorité se contentant comme moi de hurler comme des malades en faisant subir les derniers outrages au joystick ! (Non ?) Si comme moi, vous n'avez pas le salaire mensuel (le déclaré et l'autre) d'Olivier et êtes par conséquent dans l'incapacité de vous offrir

quelques heures de vol, il risque de vous retrouver en plein ciel, luttant pour retenir des larmes d'impuissance après avoir effectué deux ridicules loops, est très élevé. Flight Unlimited incorpore donc un module de cours comprenant sept groupes de niveaux, composés de quatre leçons pour le premier et de cinq pour tous les autres. Vous débuterez en tentant de maintenir votre ap-



▲ *Des écrans intermédiaires narcissiques et déhants remplacent l'habituel écran noir avec le message Loading clignotant au milieu.*

pareil à niveau, en atterrissant, puis en effectuant des petits tonneaux, des loopings, des Immelmans, des Splits, avant de tracer des huit en plein ciel, pour terminer sur des figures dont le simple nom suffit à faire dresser les cheveux sur la tête des plus téméraires : Hammerhead, Avalanche, Humpty-bump, etc. Avant de fendre le ciel de vos acrobaties, une explication schématisée vous est donnée sur un tableau, puis un résumé durant le chargement. En plein ciel, une flèche en 3D est votre fidèle compagne et imite chacun de vos mouvements pour mieux vous les faire apprécier. La leçon débute par un exemple Live durant lequel le prof prend le contrôle de votre appareil. Chaque mouvement est commenté, en VO pour l'instant, et durant vos maintes tentatives, le prof ne tarie pas en conseils. Chaque tentative de figure est « couronnée » d'une note sur 10 et un certificat vous est décerné si vous



▲ Six sites sont proposés : les cinq premiers sont situés aux Etats-Unis et le dernier en... France (Dinan) ! Tous sont réels puisque recréés à partir de photographies aériennes.

Le solitaire du Dos 4 GW



La salle de briefing est vide. Dans Flight Unlimited, personne ne vous accueille pour une description de la mission et la richesse des scènes intermédiaires d'un Strike Commander fait cruellement défaut. FU est décidément un jeu associel...



▲ Dire que vous avez la possibilité d'enregistrer vos pires prestations pour ensuite faire rire vos copains. Quel bande de ripoux chez Looking Glass !

parvenez à passer au groupe de niveau suivant. Sachez que Flight Unlimited sera entièrement traduit en français et que l'actuel champion du monde de voltige, Xavier de Lapparent, prêter sa voix au prof. Ce dernier, rencontré au cours d'une conférence de presse, s'est révélé très enthousiaste sur le produit, ce qui, malgré sa collabora-

Collaboration du champion du monde de voltige

tion au projet, reste un gage de qualité incontestable. Son simulateur de vol préféré était jusqu'à TFX d'Océan. Une fois devenu un as du manche, vous pouvez tenter une course d'anneaux. Le jeu consiste à passer au milieu d'une suite d'anneaux 3D de plus en plus petits et proches les uns des autres, tout en parvenant à manœuvrer avec une maîtrise suffisante (vitesse, utilisation du palonnier, virages sur l'aile à répétition sans jamais perdre le cap) lorsqu'ils sont placés à distance sur la hauteur ou la largeur. Si vous aimez les paris impossibles : essayez le pla-

neur ! Votre temps et le nombre d'anneaux manqués sont notés pour chaque épreuve. Lorsque vous tenterez de faire mieux, un Ghost (votre appareil en 3D fil de fer lors de sa dernière prestation) jouera le lièvre ou la mouche du coche.

Love story au pays des Hertz

Mais Flight Unlimited est du genre gourmand, herbivore fou il ne saurait se contenter d'une machine inférieure au Pentium. Pour un simulateur de voltige deux qualités sont indispensables : la fluidité et la richesse graphique. Sans elles, le plaisir de la voltige s'envole pour laisser place à la consternation la plus totale. D'où la nécessité d'une configuration drastique ou d'un défrichage sans pitié au niveau des options. FU propose quatre résolutions : 320x200 (la fluidité au détriment de la beauté), 320x400 (le rapport fluidité/rapidité est quasiment identique à la résolution



▲ Terra Nova (Strike Force Centauri de son vrai nom) est un jeu de rôle à la Ultima Underworld mais futuriste. Il rappelle Robinson Requiem mais en plus réaliste. Une page de pub pour ce jeu s'est glissée dans le soft.



▲ Le petit cadran en bas à gauche de l'écran correspond à l'option Magnétoscope activée.



supérieure, 640x480 (en niveau 2 de détail sur P90) et enfin 1024x768 que les auteurs qualifient eux-mêmes de mode d'anticipation. Au moins, ils font preuve d'humour (noir) même si je ne suis pas certain que les possesseurs de 486DX-33 (dont je fais partie) apprécieront...

En tout cas Intel, avec le Pentium 120 prévu pour la fin mars et le P6 annoncé pour septembre (le successeur du Pentium, cadencé à 133Mhz et garanti sans bug), est certain de trouver des produits exploitant ces prochaines machines ! Le jeu propose cinq niveaux de détail symbolisés par un bateau (terrain au niveau 1, pas de nuages), une voiture (terrain niv2, toujours sans nuages), un avion de ligne (terrain niv2, des nuages 1), une fusée (terrain niv3, cooh les zoulies nuages) et le Custom (terrain niv4 & 5, des nuages partout, partout). Si vous avez un Pentium90 avec 16 Mo de Ram, une carte graphique Miro Crystal et un CD-Rom quadruple vitesse Mitsumi, le jeu se configure automatiquement au niveau « voiture »... Si vous décidez de surenchérir, c'est au détriment de la fluidité et donc de la jouabilité. Alors sur quelles machines



Le mode VGA peut paraître flou sur ces photos mais il n'en est rien ! Désolé.



▲ Pour éviter ce genre d'incident, un Flightstick Pro est très fortement conseillé, un joystick normal et même un Thrustmaster offrant une maniabilité limitée.

Assurance tout risque !



Le looping étape par étape ! Vous pouvez admirer l'ombrage Gauraud sur l'avion et l'une des nombreuses vues (au nombre de quatre avec six emplacements de caméra). Pour exécuter une telle figure mieux vaut désactiver l'option son F/X pour ne pas avoir le saut dans les yeux au moment de l'ascension.

Flight Unlimited fonctionne-t-il à son plein potentiel ? Sur P6 bien sûr. Sur 486DX2-66, le mode 640x480 n'est pas trop lent pourtant. Simplement saccadé. Mais il ne bénéficie pas de la souplesse nécessaire à la réalisation des figures de haute voltige, ce qui constitue tout de même l'essence

Flight Unlimited, l'hertzophage fou

du jeu. Le second défaut de Flight Unlimited est son cruel manque d'options. Il ne possède pas la complexité de son principal rival, Flight Simulator 5, qui lui assure sa durée de vie. Le contrôle des cinq avions de voltige ne nécessite qu'un joystick avec les touches clavier <+> et <-> pour accélérer/décélérer, ainsi que <1> et <3> pour utiliser le palonnier. Si FU est plus jouable que FSS, le joueur en a plus vite fait le tour, surtout en l'ab-

Crash and burn



Le hurlement du pilote lors d'un crash ainsi que l'explosion de l'avion en mille morceaux au contact du sol donnera des sueurs froides à plus d'un joueur.



Ah, si vous pouviez entendre le hurlement atroce de la tôle au contact du sol, donnant l'impression au joueur penaud d'entendre un animal blessé autant dans sa chair que son orgueil (VGA).

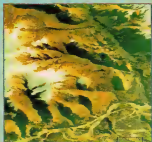
L'avis de Thierry

La note de 85 % n'est justifiée que si vous possédez un Pentium ou un DX400. Elle est de 65 % si vous possédez un 486DX2-66 (animation saccadée en SVGA et graphismes laids en VGA). Si un simulateur de voltige aussi réaliste soit-il ne vous intéresse pas, enlevez 20 % aux deux notes précitées, dans le cas contraire : ajoutez 5 %. Impressionné par son réalisme et sa qualité graphique sur un P90, déçu de ne pouvoir jouer qu'avec la moitié des détails sur ce même P90 et par la durée de vie limitée du produit, ce jeu m'a laissé sur ma faim.



L'avis de Frédéric

Voilà des mois maintenant que l'on nous promet monts et merveilles sur les graphismes de Flight Unlimited. Seulement, même sur un Pentium 90, la qualité de l'animation en mode SVGA ne m'a pas convaincu, surtout en plein écran. C'est d'autant plus dommage pour un jeu d'acrobaties aériennes, où, à mon sens, la fluidité de l'animation doit primer autant que la beauté des paysages. Il n'en reste pas moins que FU offre une alternative intéressante au tout puissant FS5 en matière de simulation de vol. Espérons que les Addis Oms suivront rapidement.



▲ Comme pour Strike Commander, les cartes de FU sont basées sur des photos satellite et calculées avant chaque vol.

sence d'une option pour effectuer des acrobaties avec d'autres avions (type Patrouille de France) et plus simplement de championnats... FU est beau, très beau même, mais une fois la phase « frime auprès des copains » consommée, on peut sérieusement s'interroger sur la durée de vie d'un produit aussi ciblé. Mais si vous aimez la voltige et possédez un Pentium, ne pas acheter FU est impensable.

À noter qu'un Patch sera très prochainement disponible et permettra de jouer en réseau, ce qui risque de relever l'intérêt du produit vous permettant alors de vous essayer aux diverses manœuvres de l'acrobatie en vol en formation (bon courage). De plus, un jeu de combat basé sur le même moteur est déjà dans les cartons.

Thierry Falcoz

Voltige aérienne

85%

Support



Disquette

Graphisme
Son
Animation
Durée de vie

18
17
16
11



► Qualité graphique en SVGA.
► Réalisme du photote.
► Fonctionne sur P90.



► Tout juste fluide sur P90.
► Aucune compétition.
► Durée de vie limitée.

Technique : Pentium90 avec Flightstick Pro très fortement conseillé. Jouable en VGA sur DX2-66, 486DX2 Minimum.

Versions : Aucune.

Testé sur : 486 DX2-66 et Pentium90 avec quatre types de joysticks.

Environ 400 francs

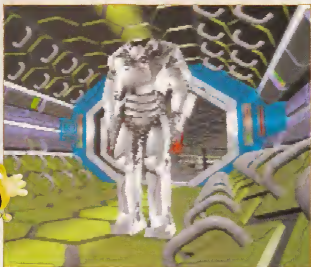
BIOFORGE

Poigne de fer et séduction

Moteur ! Action !
Depuis Wing Commander, Origin s'est fixé comme ambition de mêler étroitement jeu d'action et scénario évolutif. Alors, l'arrivée de Bioforge, qui est basé sur le système « Interactive Movie », marque-t-elle enfin la consécration du concept de film interactif ?



Et pourtant, force est de reconnaître que l'idée n'est en rien nouvelle. Souvenez-vous d'un certain Alone in The Dark, qui fit office de pionnier en la matière. Ce jeu fut l'un des premiers à proposer au joueur une expérience « cinématique », grâce à des angles de vues empruntés directement à la technique cinématographique. D'autre part, l'interaction du personnage avec son environnement était suffisamment poussée pour donner au genre de l'aventure/action un nouveau souffle. Malgré tout, la représentation en 3D non-texturée des personnages, quel que soit le nombre de polygones utilisés, rappelait constamment au joueur que ce n'était justement qu'un jeu, et non un film. Et bien que la musique évolue déjà au gré du rythme de l'action, la bande sonore paraissait remarquablement aphonie. Bon, c'est vrai que les échanges linguistiques avec les monstres baveux présents dans la série se seraient de toute façon limités à quelques « grumph » ou bien « aaaaaaah » bien sentis ! Plus récemment, un jeu comme Cyberia a apporté une nouvelle pierre à l'édifice du film interactif. Cette fois, la réalisation graphique comme sonore du soft ne souffrait d'aucun défaut, procurant au joueur des sensations uniques. Mais malgré un scénario habile, le système d'interaction choisi par les programmeurs reléguait Cyberia au



▲ Sans cette armure blindée, vous ne resteriez pas longtemps en vie dans certains environnements très hostiles !



▲ Le danger vient de partout, même des airs ! Mais là, vous disposez d'arguments de poids.

Intro



▲ Voilà votre nouvelle tronche toute refaite. C'est pas franchement une réussite !



▲ Vous voyez que Lex est blessé si des taches de sang apparaissent sur son corps. Il se met aussi à boiter.



▲ L'ascenseur principal permet d'accéder, sans aucun problème, aux différents niveaux de la base.

rang de Dragon's Lair en plus perfectionné. « Bon, commence à se dire le lecteur, il est bien mignon avec sa petite histoire même pas illustrée des films interactifs, mais où c'est donc qu'il veut en venir ? » Eh bien tout simplement au fait que son idée à lui perso (et qui n'engage que lui) du film interactif parfait réside dans une combinaison de ce qu'Alone In The Dark et Cyberia possèdent de

Une expérience cinématique exceptionnelle

meilleur. Pour résumer la recette d'une réussite totale, un « film interactif » se doit d'être aussi convaincant pour vos grands yeux globuleux que pour vos feuilles de chou hypertrophiées. En plus de ça, il doit offrir un scénario béton évoluant à un rythme de salsa endiablée. Comme si cela ne suffisait pas, l'interactivité doit être suffisamment poussée pour que le joueur puisse, à travers son personnage, palper, sentir, en un mot se fondre avec

son environnement virtuel. Pas simple ! Mais ça tombe vachement bien, car apparemment l'équipe d'Origin avait ce genre d'idées en tête lorsqu'elle a développé BioForge. Il reste maintenant à déterminer si le résultat s'avère à la hauteur proprement vertigineuse des objectifs qu'ils s'étaient fixés ! Mais avant de désosser l'exo-squelette de ce monstre logarithmique, jetons un coup d'œil cybernétique sur le scénario et ce que vous aurez à y faire. Hors donc... et puis non, je ne dirai rien de l'intrigue, même sous toute forme de torture. En effet, le plaisir (et l'horreur !) qui découle de sa découverte l'ont paré du scénario autant que le reste. Révétons seulement que les thèmes principaux sont la recherche de sa propre identité ainsi que l'évasion d'un univers hostile, thèmes on ne peut plus freudiens qui ont fait le succès de System Shock, du même éditeur. Je me bernerai à vous révéler l'introduction dont Fred (l'autre) a probablement égaré les images quelque part dans cet article (je vas me faire tuer, moi !). L'écran s'anime avec l'arrivée d'une navette spatiale sur une petite planète aux allures anodines. Dès son atterrissage sur une plate-forme accolée à une falaise, il en surgit



▲ Cette sculpture cryogénique est votre œuvre, mais que de dangers pour en arriver là !

une chemise futuriste portant ce qui semble être un corps humain. Probablement le vôtre, en passant. Puis deux gardes du genre mastoc en armure vous traînent lamentablement à l'intérieur d'un complexe souterrain. Plus tard, votre dernier éclair de lucidité vous révèle un crâne de vautour déplumé surplombant le record du monde des regards sadiques. Ce triste sire semble bien s'amuser avec vous, on vous enlevant de grandes tranches de lard

Bien plus Cyborg qu'humain !

à coup de serpette à roulette télécommandée. Heureusement, vous ne sentez apparemment rien. D'ailleurs vous ne pensez à rien non plus, votre cerveau semble vidé de tout souvenir, même de celui de la douleur ! Finalement, vous vous retrouvez couché sur la paillasse d'une cellule, veillé par une infirmière située aux antipodes de l'idée qu'on alimenterait s'en faire. En effet, si ses formes révèlent d'indéniables rondeurs, l'ensemble s'avère un peu

trop métallique. Comme votre nouveau corps, d'ailleurs. Un tremblement de terre inquiétant vous tire enfin de votre long sommeil. Mais lorsque vous tentez de vous lever, le robot-infirmière s'anime pour vous conseiller instamment de retourner au dodo. Comme argument de poids, elle vous menace avec une grosse piqueuse. Seulement voilà, vous détestez les grosses piqueuses. À vous de le lui faire comprendre.

Vous vous prenez par la main avec comme but immédiat de sortir de votre cellule, et dans un futur aussi proche que possible de démanteler les fils de l'horrible machination qui a fait de vous ce que vous êtes : un Cyborg. Dans cette optique, vous devrez d'abord apprendre à utiliser votre nouveau corps. Vous pouvez bien sûr marcher, effectuer des tours sur vous-même et vous mettre à courir lorsque vous le jugerez nécessaire (et ça risque de vous arriver souvent !). À côté de ça, vous pourriez voir votre personnage grimper ou sauter, ce qui se produit automatiquement en fonction de la nature du terrain. Si Lex (c'est semble-t-il le nom de votre personnage) est blessé, il se mettra à boiter, avant de commencer à traîner la jambe sérieusement. D'autre



▲ Vous avez beau être cyborg, vous êtes aussi un mélomane. Avec 3 doigts par main, c'est très fort !



▲ Votre premier adversaire sérieux est ce grand schtroumpf à l'allure dérangée.



▲ Ce cyberapteur semble avoir un nombre respectable de dents contre vous !



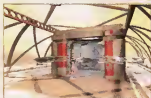
▲ Les parois de l'ascenseur font rebondir les tirs de laser, ce qui s'avère très utile pour déboulonner ce robot.



▲ Votre deuxième rencontre avec votre créateur. Les retrouvailles ne seront peut-être pas très chaleureuses.



▲ Ce vaisseau pourrait bien vous permettre de vous enfuir, non ? Si vous parvenez d'abord à passer ce garde !



▲ Ces robots-tireurs n'attendent que cette occasion pour vous prendre dans un feu croisé meurtrier.



Premiers contacts rapprochés

Notez que le corps-à-corps n'est pas souhaitable avec certains d'entre eux. Chaque adversaire possède un point faible, alors à vous de le trouver, puis de l'exploiter. Les combats peuvent se régler en début de partie selon 3 niveaux de difficulté, allant de facile à quasi-suicidaire.



part, il vous est possible de manipuler différents objets que vous trouverez lors de vos déplacements. À ce stade, on peut apprécier le souci presque maniaque du détail prodigué dans la réalisation des mouvements de Lex. L'utilisation de chaque objet déclenche une animation en rapport avec la nature de ce dernier. Cela signifie que vous verrez votre perso se servir d'un pistolet comme d'un pistolet,

Trouvez l'intrigue !

et d'une flûte comme d'une flûte. Le détail qui tue, c'est lorsque vous souhaitez jouer de la flûte alors que vous tenez dans une main votre pistolet-laser. Vous voyez alors Lex prendre la flûte dans l'autre, poser le flûte à terre avant de saisir la flûte à deux mains et la porter à ce qui lui sert de lèvres. Du jamais vu, et pourtant cela paraît si naturel ! Vous aurez aussi le loisir de vous servir de nombreux éléments du décor, une console par-ci, un écran par-là, et divers boutons commandant de nombreux



▲ Ce panneau permet d'ouvrir la porte vers un grand bal d'air frais. Mais il faut d'abord en percer le code.

mécanismes. Ici aussi, le réalisme des mouvements est de rigueur.

Comme si cela ne suffisait pas, le dou du spectacle reste le mode combat de votre personnage que vous activez par la pression d'une simple touche. Une fois dans ce mode, vous pouvez toujours marcher ou courir où bon vous semble, mais à chaque pause Lex se mettra aussitôt en garde, prêt à décrocher comme

Des combats plus qu'épiques !

à parer un nombre de coups impressionnant pour ce type de jeu, (voir encadré). Vous pouvez donner des coups de poings gauche ou droit, dans le ventre ou dans la tronche. Si vous préférez le jeu de pied, qui s'avère plus meurtrier bien que plus long à préparer, une panoplie complète s'offre à vous : coups hauts, coups dans le ventre, ou plus bas pour décaïdifier dé-



▲ Cette salle recèle un tas d'informations et d'objets vitaux pour la suite. À ne pas rater !



▲ Un des moments clés de l'intrigue, face-à-face avec un adversaire quasiment invulnérable !



▲ Admirez les reflets provoqués par ce feu de joie, allumé en mémoire du robot-garde que vous venez d'éclater !



▲ Ce labyrinthe de cubes étranges passe au-dessus d'un lac acide habité. Par quel croyez-vous ?

finitivement les rotules de votre adversaire. Le meilleur est le coup de pied retourné, mais vous offrez une cible vulnérable le temps de l'ammer. D'un autre côté, il vous est possible de parer les coups portés à la tête, de vous baisser sur la gauche ou la droite, d'effectuer un saut périlleux arrière, ou en-

Un scénario aussi passionnant que cohérent

core, entre autre, de tourner autour de votre adversaire. Inutile de le préciser, la bonne maîtrise du mode combat nécessite un apprentissage poussé, même s'il bénéficie d'une bonne jouabilité. Heureusement, votre première rencontre hostile, dès votre réveil, vous place cyber-nez à nez avec un robot mé-



L'énergie c'est la santé

Voici des écrans qui font apparaître dans l'ordre votre état de santé, que vous pouvez rétablir en puisant dans l'énergie de votre batterie, votre inventaire et votre petit journal intime. Ce dernier se met à jour automatiquement lorsque vous progressez, et peut vous aider à réfléchir si vous êtes bloqué.



▲ Face à certains adversaires, mieux vaut adopter la tactique de la fuite en avant !



▲ En lisant les données que renferme cet ordinateur, vous comprendrez enfin le pourquoi de votre présence ici.



▲ Un temple, d'origine inconnue. Le globe central semble constituer la clé de l'endroit...

dical aussi crétin que passif. Voilà une occasion unique pour vous de le fatiguer à loisir et par là même d'expérimenter tous les coups possibles ! Vous l'aurez sans doute deviné, les postures et animations des personnages en mode combat ne laissent rien à désirer. Mais le plus impressionnant reste la manière dont les personnages encaissent les coups. En effet, selon le type de coup et sa force, le malheureux destinataire trébuche en arrière, se plie en deux, tombe à genoux, ou même s'écroule à la renverse ! Pour

Des décors grandioses

accompagner le tout, les bruits des impacts sur la chair ou les parties métalliques sont parfaitement rendus, ainsi que les râles et autres cris bestiaux des combattants. Haïfucinant de réalisme ! La manipulation de votre personnage, malgré le grand nombre de mouvements possibles, s'effectue par la combinaison d'un minimum de touches du clavier. On pourrait aisément envisager de recourir à un gamepad, mais l'option ne semble pas être proposée dans la version testée. Les joysticks étant pareillement ignorés, par conséquent l'interface se limitera probablement au clavier, et dans de rares conditions à la souris. On ne s'en plaindra pas, car le choix des touches paraît assez judicieux.

Le délire cinématique

Comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte, vous devrez résoudre un certain nombre de problèmes ou d'énigmes pour pouvoir progresser. Le temps vous est compté, et par ailleurs le choix de telle ou telle course d'action influera sur la suite du scénario. Par exemple, vous êtes confronté dès le départ à deux problèmes simultanés : empêcher des renforts ennemis d'atteindre la base et parer à une situation générale critique. Selon votre choix, le scénario prendra un chemin différent, qui vous sera plus ou moins favorable. De même, la résolution d'une énigme s'avère toujours éminemment logique, ce qui ne vous empêchera pas de vous creuser la tête maintes fois avant d'en trouver la solu-

Vos amis les robots

Ces deux robots que vous pouvez télécommander à distance vous permettront d'effectuer quelques tâches essentielles qui autrement impliqueraient des démembrements et autres atomisations fort désagréables !



Coup de pouce

Pour ouvrir la porte de la salle des gardes, le robot, le bras coupé et un code vous seront nécessaires. Pour récupérer le pistolet laser dans la cellule 2, il faudra passer par derrière, c'est-à-dire par la salle de cryogénéisation.

Tous les coups sont permis !

Vous voyez là une palette représentative des coups que vous pourrez porter ou vous défendre avec. Le plus sûr reste évidemment de se procurer un pistolet laser, ou mieux encore, quelques grenades. Mais certains combats se dérouleront inévitablement au corps-à-corps.



tion ! En particulier, le cheminement à suivre pour vous procurer un pistolet-laser s'avère particulièrement tordu, même s'il reste parfaitement cohérent avec l'ensemble du scénario. En règle générale, il faudra faire preuve de réflexion et d'adresse pour avancer ; un cocktail qui promet des heures de jeu passionnantes !

Pour vous permettre de suivre le déroulement de l'histoire, Bioforge fait appel à un ensemble

d'angles de vue à partir de caméras fixes, la vue changeant selon la position de l'ex dans le décor. Toute la panoplie des techniques cinématographiques classiques est ici déployée : du plan d'ensemble au gros plan, de la plongée à la contre-plongée, chaque point de vue s'efforce de présenter le décor sous son meilleur jour avec un effet aussi dramatique que possible. Mais si le système donne beaucoup d'esthétisme au jeu et renforce l'immer-

sion cinématique, il provoque aussi quelques petits désagréments. En particulier, vous pouvez avoir à combattre un adversaire avec votre personnage très éloigné de la caméra, et par conséquent vous aurez du mal à discerner précisément les mouvements des deux combattants. À vous alors d'amener la lutte dans un endroit où l'angle de vue vous sera plus favorable ! D'autre part, il s'avère quasiment impossible de discerner les scènes cinématiques du déroulement normal du jeu, tant elles s'intègrent parfaitement à l'action. En fait, les mouvements des différents personnages sont calculés en temps réel même durant les scènes cinématiques. D'ailleurs, pendant certaines d'entre elles, il vous est toujours possible d'agir sur votre personnage. En bref, les scènes actives et les scènes cinématiques bénéficient d'une fusion totale. Le rêve du film interactif devient enfin réalité !

Les textures à la fête

Un des avantages des plans de vue fixes est que les graphistes ont pu prévoir l'effet des textures recouvrant les objets 3D de chaque lieu. Par conséquent leur diversité n'a d'égal que leur finesse, les effets de pixelisation étant réduits au minimum. D'autre part, certains plans d'ensemble font apparaître des décors grandioses que le joueur ne se lassera pas de détailler. Les textures habillant les personnages de synthèse ont fait l'objet du même soin du détail, présent dans tous les aspects du jeu. En particulier, elles passent avec succès le test du gros plan rapproché, qui ne trahit qu'une pixelisation très réduite. Les effets de lumière et de reflet constituent un des points forts du soft. En particulier, les restes d'un robot-garde en feu produisent sur votre armure et les murs environnants des reflets mordorés d'une beauté à vous couper le souffle ! Quant à la vitesse d'animation, comme d'habitude avec Origin seuls les 486 DX2 et plus équipés de 8 Mo de Ram offrent une puissance de calcul suffisante pour permettre une animation suffisamment fluide. Et même sur un Pentium, il ne faudra pas s'attendre à des mouvements d'une vitesse fulgurante. Hélas, voilà encore un jeu dont seule une certaine élite ludique pourra vraiment profiter. À noter tout de même que les temps de chargement à partir du CD sont remarquablement courts et ne brisent pas le rythme de l'action.

Cyber-musique

Après le plaisir des yeux vient celui des oreilles. Contrairement à la tendance affichée par beaucoup de jeux actuels, les plages musicales sont relativement rares. En fait, elles ne se font entendre que pour soutenir l'action lors des moments forts du scénario. Ceci s'inscrit bien dans l'approche cinématographique de la réalisation du soft, et on se rend compte que quelques accords bien placés s'avèrent au moins aussi efficaces qu'une musique élaborée et omniprésente. Par ailleurs, on peut noter la qualité très convaincante de tous les bruits. En plus, le volume des sons s'accroît au fur et à mesure que vous vous rapprochez de leur source (ou que leur source se rapproche de vous !) de manière très réaliste. Les nombreuses voix digitalisées ne sont pas en reste, et souvent pendant un combat les deux adversaires échangent des paroles en rapport avec la situation. Les sons évoluent sur 4 voies différentes, les bruits, voix ou musiques ne se télescopent jamais, ce qui évite une brusque interruption d'effets sonores au profit de certains autres. En bref, grâce à une bande sonore des plus



▲ Ce prisonnier semble destiné à devenir comme vous. Curieusement, cela ne semble pas le satisfaire !

convaincantes, l'immersion dans le monde de BioForge devient totale.

Pour conclure, on peut souligner l'excellente qualité de la traduction en français, que ce soit pour les voix comme pour les textes. La durée de jeu paraît garantie, car rien que pour sortir de la base, il vous faudra plus de 10 heures de réflexion et de lutte acharnée. Et alors le scénario commence seulement

à dévoiler tous ses méandres ! Malgré une difficulté qui risque de dérouter le novice, mais qui comblera les spécialistes du genre, BioForge procurera au joueur une expérience ludique inoubliable. Mieux encore, ce jeu marque le passage initiatique obligé vers une nouvelle étape du jeu informatique, l'ère cinématique ! ■

Frédéric Marié

L'avis de Fred

En fait, je me rends compte qu'il m'est très difficile de décrire l'effet produit par BioForge. Il faut vivre les sensations qu'il procure, comme dans un bon film, pour pouvoir en comprendre toute la richesse. Tout comme Doom, qui avait ouvert la voie vers un nouveau genre de jeu d'action, BioForge montre le chemin à suivre pour aboutir à un film interactif réussi, un chemin dans lequel bon nombre d'éditeurs ne tarderont probablement pas à s'engouffrer. Et les joueurs non plus, d'ailleurs, du moins les plus fortunés !



L'avis d'Olivier

Au début, je me suis cru devant un Alone In The Dark (le premier, bien sûr) en plus beau. Puis au bout de quelques minutes de jeu, j'ai réalisé que non seulement c'était plus beau, mais que tout était « plus ». L'ambiance, le réalisme des déplacements et des mouvements en général, l'interactivité avec tous les objets environnants, bref, tout y est. Je ne sais pas quel est l'esprit tordu qui a sorti ce scénario, mais chapeau. C'est du grand art ! J'ai pourtant peur que le novice ne le trouve un peu dur. Cela mis à part, c'est un sens faute.



Aventure/action

91%

Support



Graphisme	17
Son	18
Animation	16
Durée de vie	16



- ▶ L'animation des persos.
- ▶ Le moteur cinématique.
- ▶ Entièrement en français.



- ▶ Animation un peu lente.
- ▶ Assez difficile.

Technique : Min. 486 DX2, 8 Mo de Ram et CD-Rom 2X. Entre 6 et 55 Mo sur DD. Pentium et 16 Mo de Ram conseillé

Versions : Aucune

Testé sur : 486 DX2 66, 8 Mo de Ram et CD-Rom 2X.

Environ 450 francs

RENEGADE

SSI dans les étoiles !



▲ Votre escadron déployé au grand complet. Et c'est vous qui commandez tout ça !

Si, si, SSI ose venir chatouiller Origin sur le terrain des jeux de combat spatiaux ! Inspiré des séries Wing Commander et X-Wing, et nappé d'une légère sauce jeu de rôle, ce jeu entièrement en SVGA pourrait bien inscrire son nom dans votre constellation ludique.

Triche, triche, diabolisme ! Nous qui pensons pouvoir nous remettre tranquillement du choc provoqué par WC5 à l'ACU, SSI nous remet les cheveux sous piloté avec Renegade. La surprise surmonte de taille, car d'un côté ce jeu a fait pour SSI tout pendant son développement, et d'autre part SSI nous offre une expérience ludique en quatre ou cinq de rôle et wing games. Alors, Renegade nous nous offre-il un changement de stratégie ? Pas vraiment, car ce jeu est une copie conforme du jeu de rôle « Renegade » de la FASA. Et effectivement, on retrouve dans Renegade une « dimension » et des « éléments » qui nous rappellent aux wing games, bien que la partie se déroule en 3D temps réel. En tant qu'adoption du jeu par un scénario soigné, l'histoire vous projette sans cesse dans un jeu.



▲ Les explosions de vaisseaux offrent un spectacle saisissant en images bitmap et 3D polygonale.



▲ Vous disposez d'un mode replay qui vous permet de revoir et même de rajouter une offre à certaines missions.

semble de près ou de loin à un univers que vous connaissez, voire même que vous êtes, les chefs vous assignant à l'ennemi-principal le plus minuscule du système, le plus ridicule qu'ils n'ont pu trouver. Le secteur de l'ET de la planète Jovian, qu'ils désignent l'ins pour le temps, car une B.T.U. d'invasion Top Secret se trouve (je ne m'explique un certain WC2, ça), et dans l'attente on pressent un petit ennemi... Vous vous embournez des lars

Face à l'empire romain du futur

pour une campagne de 7 jours, le temps qu'il a peut-être fallu à l'empire pour créer le monde, mais aussi le temps qu'il faut les soins d'un autre Top Secret en détruire un autre. Chaque jour de campagne impose 3 missions, et durant le premier week-end une course de réhabilitation forcée aux lars s'ensuit. Le « Mithra », le « Mithra » et le « Mithra » est tout simplement le nom de code de votre chef d'escadron. Les lars mitchent, dans le monde, mais le Top Secret se lève. Les lars mitchent en vous réajustant systématiquement dessus n'est rien de nouveau. Pour le premier jour, il s'agit donc d'élaborer un plan de lars et d'élaborer



▲ Grâce aux boucliers, vous aurez peu de dégâts lors des collisions.

Salle de briefing

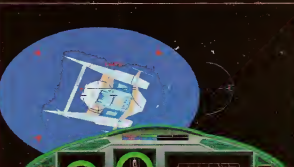
Avant de partir en mission, vous devrez choisir votre vaisseau et le type de missiles qu'il emportera. Certains vaisseaux d'une même classe possèdent moins d'armes, et donc sont plus rapides. Choisissez ensuite vos alliés. Vous pourrez alors vérifier la configuration de votre escadron avant le décollage.



▲ La vue passe automatiquement en « vue de côté » pour suivre le vaisseau que vous avez choisi. Et ça passe !



▲ Départ mission. Les quelques scènes cinématiques ne sont généralement pas en plein écran.



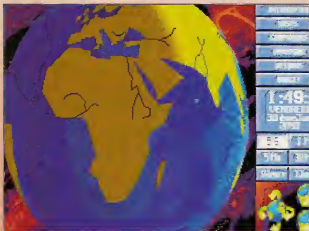
▲ Quand un vaisseau est touché, il passe à l'écran un halo blouttre. Merci Wing Commander III !

X-COM TERROR

Vingt mille Aliens sous les mers !

Aliens de retour - Stop - Jean-Claude disparu pendant conférence sur Beaujolais nouveau dans hypermarché du coin - Stop - Besoin autre spécialiste plus sobre - Stop - Expérience en armes subaquatiques et tendances suicidaires souhaitables - Fin.

Et moi qui pensais que seule l'administration me permettrait d'améliorer ma connaissance de la vie extraterrestre... J'en étais arrivé à classer ma fonctionnaire préférée (celle qui me fait ses yeux d'amour à chacun de mes passages... genre : qu'est-ce qu'il me veut encore ce jobard-là !) comme un modèle hybride de Sumotori vénusienne et de Godzilla non identifié. Que



▲ Le globe est très bien fait, avec plusieurs niveaux de zooms bien venus.



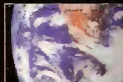
▲ Au fur et à mesure, l'encyclopédie s'enrichit de vos découvertes sur les Aliens.

dis-je ? J'avais dépassé le stade de la contemplation physique des préposés au troisième type pour m'imprégner de leur logique alienne afin de me rendre au bureau intermédiaire dans le but de débouler enfin sur celui du complot. Hélas, le monde aux alentours était parvenu à ébranler mes désirs de contact intergalactique. Aujourd'hui un soft me permet de mieux exprimer mes sentiments bienveillants car vous l'avez deviné : ils sont de retour. Bénis soient-ils. Mais cette fois, l'attaque se fait par le biais de la voie marine. Seule l'organisation internationale dont vous dépendez est capable d'enrayer leur prolifération. C'est donc à vous qu'il appartient de sauver l'humanité. Une fois vos

chaussures desserrées, vous commencerez par construire une base puis d'autres, mais surtout il va vous falloir les gérer. À ce niveau, le soft est très complet et propose le même moteur que son prédécesseur.

En avant la recherche !

Le principal challenge, auquel vous devrez répondre, est de rattraper votre retard technologique sur les envahisseurs, seule condition de survie. La recherche est donc un élément essentiel du jeu. Mais, pour que celle-ci s'exerce, il faut d'abord récupérer des corps aliens ou des matériaux grâce à l'interception d'un sous-marin ennemi. Une fois la



FROM THE DEEP



▲ En phase combat, la localisation des petits hommes varts est primordiale !

cible désignée à vos engins, il faudra donc l'abattre. Malheureusement l'opération se fait par l'intermédiaire d'un mode des plus ridicules : une mini-fenêtre où il suffit de cliquer. On aurait pu espérer un peu plus de profondeur avec un affrontement sur carte tactique (ou en réalité virtuelle avec des véhicules modélisés sous Silicon Graphics en option réseau avec Mars, mais là je m'empare...), etc. Heureusement, Microprose se rattrape avec la phase la plus importante du jeu : la mission de récupération des vestiges de l'engin alien. Cette étape vous offre en effet une représentation en 3D isométrique où la bonne gestion de l'équipe chargée de cette tâche est essentielle : comme dans un jeu de rôle technique, vos actions sont complètes en terme d'unité de temps. Effectuer un tir précis en coûtera donc plus que de tirer au jugé. Chaque action, telle recharger une arme, s'accrocher, dégonfler une grenade, la lancer, se tourner, a donc un coût précis auquel il faut faire très attention.

À vous de dispatcher vos hommes correctement et

d'éviter qu'ils ne se retrouvent en position délicate ! Une fois tous vos déplacements effectués, vous passerez au tour suivant. Bien entendu, vous pourrez voir entre-temps les réactions de vos ennemis. Mais, ce souci du détail se manifeste encore autrement puisque cette phase est enrichie

Plongée en eau trouble

par de nombreux apports. Un de vos hommes peut se mettre à paniquer et tirer à tort et à travers, gaspillant de précieuses munitions. De plus, le programme tient compte du moral des troupes et il y a fort à parier qu'un membre de l'équipage blessé ne reste très efficace... Enfin, les grenades ont un effet dévastateur qui vous obligera à espacer votre équipe. Sachez aussi qu'il existe des armes aliens originales telles le contrôle moléculaire. Le fin du fin étant que vos hommes gagnent de l'expérience et peuvent espérer accéder à un grade supérieur. Soulignons que l'interface est des



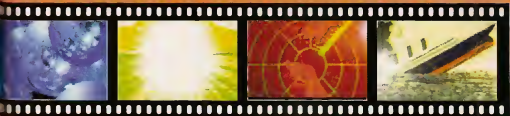
▲ Chaque mois, un bilan vous dévoilera l'évaluation de vos relations avec les pays qui vous subventionnent.



▲ Après chaque combat, un rapport circonstancié : ici une humiliante défaite !



▲ La recherche est un facteur déterminant à votre évaluation puisqu'elle conditionne votre victoire.





▲ Les Aliens n'hésitent pas à forcer le chemin jusqu'à votre base. Une phase critique !



▲ Sur certains sites, les Aliens s'avèrent être plus que redoutables et plus résistants que dans le premier volet.



▲ La finance aussi est un des moyens de mieux s'équiper pour affronter les Aliens.

plus pratiques et que l'on rentre rapidement dans cette partie du jeu. Seule contrepartie de son excellence, elle dure relativement longtemps et il arrive que l'on évite certaines interventions par lassitude. Ainsi, *Terror From The Deep* est un soft auquel on joue de deux à quatre heures quotidiennement. Mais l'essentiel est qu'on y revient

ne toujours (difficile de décrocher) et que les amoureux du détail soient servis.

Après l'action, la réflexion

Une fois une mission de ce type réussie, vous pourrez espérer faire de nouvelles découvertes. Ceci passe par l'allocation de chercheurs et oblige à s'impliquer dans la gestion de vos bases. Le nombre de scientifiques est ainsi fonction des logements et des laboratoires. Il en sera de même pour tout ce qui est production et soldats. De plus, la protection de votre base passe par un équipement en torpilles.

Si vous n'y prêtez pas attention, les Aliens n'hésiteront pas à envahir celle-ci (et croyez-moi, ceux-ci ne sont pas aussi tendres que dans le premier volet : le niveau général est en effet assez relevé). De même, les hangars vous permettront d'accroître le nombre de vos engins d'interception. Le hic étant que la place est limitée à l'intérieur de la base : à vous de faire la part entre recherche, production et protection. Mais si tout ceci paraît simple théoriquement ; d'un point de vue pratique, n'oubliez pas le nerf de la guerre !

Dans la peau de Boutros...

De par votre statut (organisation internationale), vos ressources dépendent du bon vouloir de tous les pays membres. Chaque mois, vous aurez droit à un bilan de leurs déclarations à votre égard. Autant dire que déléguer une zone du monde se soldera par une baisse de la contribution des pays proches de celle-ci. Heureusement, les revenus aliés peuvent également augmenter. Mais au début, il est plus que difficile de compenser les pertes. Ainsi vous apparaîtra-t-il très tôt primordial d'essayer de couvrir la plus grande partie possible du globe.



▲ Quelques inter-écrans viennent rythmer la partie ; le style graphique un peu mangé est très sympa.

Vous serez aidé en cela par de multiples graphiques intégrés analysant l'évolution de votre situation. À ce niveau, le programme se distingue par un grand nombre de tableaux fort bien venus.

Mieux que l'ONU, l'X-COM !

Le meilleur étant l'ovnipédie permettant de découvrir au fur et à mesure le fonctionnement des Aliens, de leurs armes et des vôtres ! En plus, le soft regorge d'options fort utiles, bien pensées (comme un mode accéléré, etc.) et tient la route techniquement. ■

Bruno Cardot

Gestion/stratégie

79%

Support

Disquette

Graphisme

Son

Animation

Durée de vie

13

12

14

19



La durée de vie.

Le nombre d'options.

La profondeur.



Combats entre sous-marins

Pas d'améliorations.

Technique : 486 minimum avec 4 Mo de Ram.

Versions : PC CD-Rom

Testé sur : Pentium 100, 16 Mo, SB 16.

Environ 400 francs

L'avis de Bruno

J'avoue avoir été déçu par le peu de changements survenus par rapport à la version précédente. Cependant, il est préférable de changer l'environnement graphique plutôt que de voir dénatrer le jeu. Le cocktail gestion globale et combats est, en effet, toujours aussi détonnant. Ajouter à cela de multiples tableaux et de nombreuses options, et vous comprendrez que le soft soit toujours aussi bon. Sur le fond, je lui mettrais une meilleure note mais quand même... Microprose : laissez aussi vos graphistes partir en vacances !



RECEVEZ-LES !

Envoi sur disquette 3"1/2 HD (jeux) ou CD-Rom (animations)



Highway Hunter : Safari Software



Doom : ID Software



Patch Doom : ID Software



One Must Fall : Epic MegaGames



Heretic : Raven Software et ID Software



Rise of the Triad : Apogee Software



Blake Stone : Apogee Software



Descent : Interplay



Brix : SAV Creations



In search of a Driptide : Mindform Software



Jazz Jack Rabbit : Epic MegaGames



Alien Carnage : Apogee Software



Wacky Wheels : Apogee Software



Xargon : Epic MegaGames



Duke Nukem II : Apogee Software



3617 DHA2

Faites
votre choix sur le
3617 DHA2 et recevez les meilleurs
titres du moment, sans frais de port !!!
Vous ne payez que le prix de la communication !

NOUVEAU !!!

VIRTUA CHESS

Pats virtuels

Les jeux d'échecs sont légions sur PC, mais ce dernier-né semble très bien se positionner par rapport à la concurrence, avec un mode particulièrement agressif. De plus, il est 100 % français, ce qui a déjà suscité quelques cocoricos bruyants dans nos bureaux.

Depuis l'apparition des jeux d'échecs sur micro-ordinateur, la polémique s'est installée autour de la capacité des programmes à battre les grands maîtres de la spécialité tels que Karpov ou Kasparov ! Il est vrai que sur le papier, la puissance de calcul des ordinateurs devraient leur permettre de pulvériser n'importe quel humain, aussi génial soit-il ! En réalité, les programmes fonctionnent selon certains algorithmes, qui, s'ils sont très performants, découlent cependant d'une logique binaire qui ne saurait rendre l'inspiration et les coups de génie propres aux hommes. Il n'en reste pas moins vrai que fin 94, Gari Kasparov s'est vu battre par Chess Genius, l'un des tous meilleurs programmes d'échecs du moment. Le champion russe refuserait toute participation future de machine à une compétition professionnelle !

Certains grands champions ont en effet l'habitude de jouer sur ordinateur, ce qui leur donne un très sérieux avantage dans ce genre de confrontation. Kasparov n'était pas dans ce cas-là et en partie semi-rapide, il a été surpris par le programme pour finalement être sorti dès le premier tour !

L'apparition d'une star

Il n'en reste pas moins vrai que, pour tester la qualité d'un jeu d'échecs micro, son comportement lors d'une manifestation officielle reste le meilleur moyen pour déceler et corriger d'éventuelles la-



cunes. Ainsi, fin janvier, Titus et les auteurs de Virtua Chess l'ont inscrit à une compétition internationale européenne, durant laquelle il fit très

bonne figure, se classant 36ème sur 796 participants, malgré quelques bugs dus à la bêta-version utilisée ! Son classement actuel est estimé à 2300 elo contre 2600 pour le champion du monde actuel. D'autres apparitions préalables l'avaient déjà supposé comme un des grands programmes du genre.

La naissance de ce jeu d'échecs 100 % français est due à la collaboration de nombreux talents. D'un côté, Marc-François Baudot, passionné d'échecs et ingénieur à Centrale depuis 1988. Sa rencontre avec Jean-Christophe Weill fut le décade de ce projet, en développement maintenant depuis plus de 5 ans. J.-C. Weill, préparant une thèse sur la programmation des échecs à Paris VIII, étant déjà un spécialiste de la programmation de nombreux jeux de réflexion sur micro, s'est tout de suite associé à M.-F. Baudot pour réaliser un moteur d'Intelligence Artificielle et des bibliothèques de coups dignes des champions internationaux. Après bien des essais et corrections, ils ont abouti à un moteur puissant et complet, doté surtout d'un potentiel agressif important, à l'instar de bon nombre de ses



▲ Voici un exemple typique de l'utilisation de plusieurs fenêtres en simultané.



▲ Utiliser en même temps une visualisation en 2D et en 3D permet de bien cerner votre situation, souvent préoccupante.





▲ Pour les acharnés, jouer en 3D n'est vraiment pas pratique et synonyme de grosses erreurs.



▲ Vous pouvez choisir plusieurs teintes pour l'échiquier et les pièces !



▲ Une demande de commentaires durant une partie permet de situer ses coups par rapport à ce qui aurait dû être joué.

concurrents, attendant patiemment la faute de l'humain. Ils ont alors fait appel aux connaissances en matière de réalisation de jeu d'un éditeur français - Titus en l'occurrence - qui s'est occupé de fournir à Virtua Chess toute l'interface graphique qui fait de ce produit, une simulation d'échecs de qualité.

Une interface réfléchie

Fonctionnant sous Dos, le jeu offre un système de multi-fenêtrage qui n'est pas sans rappeler Windows. Il est donc très facile et très agréable de configurer son écran de jeu comme bon vous semble, plaçant les divers éléments comme il vous plaît et de sauvegarder cet environnement, une fois satisfait. Le fait

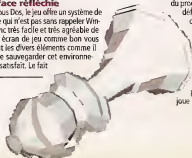
de pouvoir choisir une résolution, allant du 640X480 jusqu'au 1024X768, permet en outre à l'ensemble d'être très lisible. Il est en revanche dommage que le côté sonore soit un peu limité. Comme tous ses prédécesseurs, Virtua Chess offre une vue en 3D avec des effets de zoom, de rotation, d'inclinaison... Vous allez retrouver aussi toutes les options classiques qui permettent de reprendre un certain nombre de coups joués, de changer de camp, d'obtenir une notation officielle pour les mouvements des pièces... De même, vous aurez droit à trois types de pièces, mais les auteurs ne se sont pas trop foulés de ce côté-ci, préférant à priori se concentrer sur l'interface. Le

La résolution monte jusqu'à 1024 X 768

résultat est impressionnant, avec des dizaines d'options qui permettent d'optimiser le jeu. Vous pourrez ainsi allouer plus ou moins de mémoire vive pour le calcul des positions (16 Mo semble être l'idéal). Suivant la puissance de votre machine, le programme s'adapte pour offrir une vitesse de jeu relativement similaire, la différence se faisant alors sur la profondeur de réflexion de Virtua Chess, qui analysera, plus ou moins loin, tous les coups possibles. De la même façon, un très gros effort a été apporté pour permettre au joueur de configurer le façon de jouer du programme. Vous pouvez définir le nombre de coups/minute, régler une partie sur 5 ou 10 minutes, ou choisir un des deux modes « faciles » : novice et neu neu. Ce dernier est particulièrement intéressant puisque l'ordinateur joue normalement, jusqu'à



Quelques scènes réalisées sous 3D Studio illustrent les moments forts d'une partie.



Jouer sur un vrai échiquier !

À noter la possibilité de jouer à Virtua Chess sur un véritable échiquier Seitek ou Auto Chess Board, ce dernier pouvant être relié à l'ordinateur via un câble parallèle ! Des diodes lumineuses ainsi qu'un système sensible permettent d'y jouer, l'ordinateur indiquant sur l'écran et sur l'échiquier, les coups à jouer ! Autant vous dire tout de suite que le jeu retrouve tout de suite une dimension plus agréable, la visualisation de l'échiquier étant alors parfaite.



▲ Dans la fenêtre en bas, vous pouvez suivre le nombre de « nœuds » qui ont été analysés par l'ordinateur. À tout moment cependant, vous pouvez l'obliger à jouer !



un moment donné, en général quand cela ne va pas très bien pour vous, Virtua Chess faisant alors volontairement un erreur grossière. Si le joueur en profite allègrement, le programme se remet alors à « bien jouer », ce qui oblige le débutant à sans cesse devoir se surpasser sans pour autant être massacré partie après partie.

Délabrynth ton échiquier

Le plus agréable dans ce genre de produit est la possibilité offerte aux joueurs de s'améliorer grâce à des conseils judicieux. On peut regretter dans Virtua Chess le sérieux et l'austérité des analyses proposées. En effet les passionnés seront ravis puisqu'ils pourront configurer un échiquier comme bon leur semble pour jouer une partie spécifique ou encore analyser une partie après coups et voire grâce à un système de notation si leurs mouvements étaient judicieux ou non. De même, vous pouvez obliger le programme à jouer selon un certain style, en ne respectant pas par exemple la protection des pions entre eux ou la mobilité des pièces... Vous pouvez même imposer à l'ordinateur un certain nombre de coups pour vous mettre Echec et Mat. L'option réseau enfin devrait parfaire le succès du produit, puisque vous pourrez envoyer des parties ou

jouer en temps réel contre un adversaire humain. Une rapide discussion avec ses concepteurs nous a laissé entendre qu'une autre mouture de ce jeu d'échecs est déjà en développement, incorporant de nouveaux algorithmes et de nouvelles options découlant des remarques des utilisateurs de Virtua Chess. ■

Didier Latil

L'avis de Didier

Cela faisait un bon bout de temps que nous n'avions eu l'occasion de nous creuser les meninges sur un jeu d'échecs et après quelques parties catastrophiques, les automatismes sont vite revenus. Assez difficile et pas toujours très didacticiel, Virtua Chess est en revanche très prenant, d'autant plus qu'il est facile de configurer le jeu selon ses capacités et ses goûts. L'interface de jeu est excellente, les options innombrables mais pratiques et seuls les environnements sonore et graphique sont un peu austères.



Jeux de réflexion

80%

Support

Graphisme 15
Son 14
Animation -
Durée de vie 18

+ Jeu agressif.
 Nombre d'options, interface, VF, Auto Chess Board.

- Austère, difficile pour débutant.
 Ambiance sonore.

Technique : PC 386 DX minimum, 4 Mo de Ram du VGA en mode 640x480 en 16 couleurs ou VGA (jusqu'à 1024x768 en 256 couleurs).

Versions : Mac et PC, disquette préviens.
 Version Windows pour juin

Testé sur : Pentium 90, 16 Mo de Ram, SVGA Miro, lecteur CD-Rom double vitesse...

Environ 350 francs

"AVEC DES JEUX COMME ÇA...

*même mon père
s'y mettra!"*



**Collectionnez les plus grands HITS
micros sur PC & PC CD ROM.**

Liste des jeux et des points de vente
au (16) 72 02 59 41



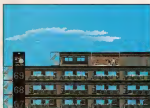
**Les jeux micros
qui se jouent des prix.**

SIM TOWER

THE VERTICAL EMPIRE

Stairway to heaven

Grand utopiste social, vous avez toujours ourdi le projet de mettre en œuvre les théories autarciques de C. Fourier : construire un phalanstère. L'autogestion en moins, Sim Tower vous permet de créer cette organisation « totale » : travail, famille et loisir... une tour pour tous les contenir !



▲ Après avoir sélectionné un emplacement, vous verrez des ouvriers s'activer à la construction du local (ici un bureau).

Dis papa, t'as vu ma construction en Lego, on dirait l'Empire State Building ! Mouais, sauf que, vu la forme et la variété de couleurs utilisées, cela ressemble plutôt à une omelette aux poivrons. Une tour, c'est vertical ! Tu me consternes flstton. D'ailleurs à 45 ans, tu pourrais peut-être passer à une autre activité que les briques multicolores. Essaie Sim Tower sur mon Mac, tu pourras simuler la création et la gestion d'un gratte-ciel. J'ignore si tu possèdes le Q. I. requis mais je vais tenter de t'expliquer. Au départ, tu as plein de sous et un terrain. Comme tu es un entrepreneur ambitieux et non une chiffe molle qui partage avec les huîtres un goût immodéré pour le néant existentiel, tu vas investir en bâtissant ! D'où gain de money, puis réinvestissement, money, etc. Je préfère te le dire tout de suite, dans ce soft, il n'y a pas vraiment de but précis. Tu dois ériger un building puis assurer son aménagement, sa maintenance et sa gestion. Jamais de message « vous avez gagné » ; dans les « Sim », le joueur ne gagne pas, il se développe encore et encore ou il meurt. Oui, je sais, ça fleure bon le capitalisme triomphant mais aux dernières nouvelles, Maxis n'a pas son siège social à Cuba mais aux USA. Cuba, tu sures ? Et bien, il y a le Cuba non-libre, à base de culte de la personnalité, et le Cuba libre : une dose de rhum blanc, une rondelle de citron, du Coca, le tout dans un verre long rempli de glace. Ne retiens pas la première recet-



▲ À proximité du métro, j'ai installé une foultitude de commerces (référence : la station Châtelet-les-Halles).

te, elle n'a pas d'avenir. Cela dit, si tu veux échapper à l'archétype du promoteur âpre aux gains, rien ne t'empêche d'ériger une tour à visage humain.

Interface intuitive

Mais voilà, comment construire ? L'interface joueur est d'une utilisation extrêmement aisée. Vous sélectionnez un aménagement possible dans une fenêtre « outil » ; le curseur prend alors une forme rectangulaire dont la taille correspond à l'élaboration définitive de la pièce. Vous placez ce « pattern » sur un étage et, après un clic, des ouvriers du bâtiment se démenent immédiatement pour



▲ Assez grande variété de mobilier dans les bureaux. Cela dit, sur cinquante étages, cela monotamise sec.



▲ Une messe dominicale au centième étage de la tour. Si vous glissez sur une hostie, le paradis vous ouvrira ses portes.

créer une chambre d'hôtel, un logement familial, un bureau, etc. Quelques contraintes d'emplacement s'appliquent à certains locaux mais vous êtes globalement libre de les placer où vous le souhaitez à condition que leurs surfaces reposent sur une charpente métallique préexistante. Notons que cette dernière obligation annihile toute tentative de délire architectural, genre pyramide inversée : même si vous êtes maître de vos aménagements intérieurs, votre tour aura une allure assez conventionnelle. Rien d'étonnant d'ailleurs, à l'instar de ses prédécesseurs, Sim Tower n'est pas un soft de création mais de gestion d'emplacements, d'argent et de flux (de population). Les locaux que vous pouvez installer se subdivisent en quatre catégories. Les chambres d'hôtel : elles rapportent des subsides dès que le client quitte sa chambre au matin. Les bureaux, dont le loyer tombe dans votre escarcelle toutes les semaines. Les commerces, qui vous payent un loyer ou vous versent une quote-



◀ Des concepteurs conformistes (voire réactionnaires) : la femme fait le ménage tandis que son mari part au travail.



▲ Les chambres d'hôtel se remplissent dès 18h. Déception : il ne s'y passe jamais rien de croustillant.



▲ Vous obtiendrez des informations sur chaque local en cliquant dessus avec la loupe.

de stress : l'attente aux ascenseurs. Ici, nous entrons dans la gestion des flux propres aux « Sim ». Aux heures de pointe, une foule se presse devant les portes coiffantes ; si vous n'avez pas installé suffisamment de cages d'ascenseur ou ne les avez pas équipées d'assez de cabines, la file s'allonge, les gens s'énervent (du noir, ils passent au rose puis au rouge) et maudissent mille fois l'entrepreneur (vous).

Passage obligé : l'ascenseur

Deux solutions : soit vous installez un autre ascenseur, soit vous paramétrez ceux dont vous disposez déjà en réglant leurs délais d'attente, leurs renvois automatiques en bas ou en haut, etc. Et cela pour six horaires types différents ! Bien sûr vous pouvez aussi construire escaliers et escalators mais, hormis les amateurs de record, qui accepteraient de prendre l'escalier sur les cent étages que peut compter votre immeuble ? Contrairement à Sim City (« je construis une autoroute donc je rase plusieurs lotissements »), toutes les voies

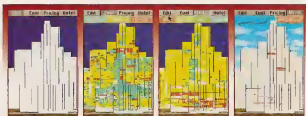
d'accès sont placées sur un autre plan que les pièces qui composent votre immeuble, inutile donc de détruire toute une rangée de logements localisés pour ériger un ascenseur. Si aucun escalier ou escalator ne s'oppose à son passage : pas de problème. Mais parlons maintenant d'une cinquième catégorie de constructions : les services. Leur vocation n'est pas de rapporter des dollars mais de faire face à l'extension démographique de votre immeuble ou de prémunir votre gratte-ciel des périls qui le menacent : parking, bangar de stockage des déchets, cabinet médical, service d'étage pour l'entretien des chambres d'hôtel (sinon cafards !) et centre de surveillance (terroristes et incendies). Prenons un exemple : un groupuscule vénéral vous somme de lui payer 300 000 \$ ou selon la terminologie rambolesque « ils font tout pêter » Vous refusez. L'immeuble se vide alors de tout occupant et vous voyez à l'écran vos vigiles parcourir l'immeuble en quête de la bombe. Ils sont suffisamment nombreux pour la trouver ? No problem. Pas assez ? Gros cratère dans votre tour...

Micro-animations à profusion

Au regard des graphismes et des (micro) animations, Sim Tower est une réussite : toutes les pièces, voies en coupe, sont meublées et habitées. Les personnes se déplacent dans votre complexe, vont manger le midi dans un Burger, font quelques courses, se couchent (en éteignant la lumière), etc.

Elle est Babel ma tour ?

part de leur chiffre d'affaire chaque soir. Les logements, payables à l'achat (un moyen simple d'augmenter immédiatement ses revenus). Pour chaque investissement, tenez compte de la périodicité de versements des utilisateurs. En construisant par exemple des commerces en début de semaine alors qu'ils vendent surtout le week-end, vous immobilisez des ressources financières inutilement. Cela dit, vous pouvez toujours compenser vos égarlements en augmentant certains loyers (chaque local a le sien : un clic dessus avec l'outil « loupe » et vous pouvez en modifier le montant). Une fenêtre spéciale « bilan financier » vous indiquera les ressources que vous rapporte chaque catégorie d'installation, vos charges d'entretien (ascenseurs...) et le coût de vos nouvelles immobilisations. En dehors des habituelles contraintes de rentabilité, vous aurez à respecter certains critères d'emplacement : loin de tout hall d'entrée, les commerces risquent d'être peu fréquentés ; installés près de bureaux ou de chambres d'hôtel, les habitants risquent d'être incommodés par le bruit et, finalement, quitter votre tour pour d'autres horizons. Autre raison possible



Les différentes cartes d'information. Pratique : en cliquant dessus, vous passez directement à la zone concernée dans votre fenêtre principale.

En atteignant certains seuils de population, vous obtenez une étoile supplémentaire qui vous autorise l'installation de nouveaux types d'équipements. A 10 000 âmes, la cinquième et dernière étoile vous permet, enfin, d'installer une chapelle ou centième étage de votre gratte-ciel.





▲ Une vue de votre écran de jeu : quatre fenêtres pour devenir le plus grand promoteur de votre temps.



▲ Le jeu vous permet de retrouver dans l'immensité de votre building une personne que vous avez préalablement identifiée.

Fascinant ! En plus, si le joueur peut se satisfaire de la contemplation d'une population anonyme, il a aussi la possibilité d'individualiser certaines personnes, leur donner un nom, les retrouver dans la foule (une flèche rouge s'affiche alors au-dessus de leur tête) et même les observer comme indicateurs : lieux de départ et de destination, taux de stress, opinion sur votre gratte-ciel. Le souci du détail des concepteurs est sidérant : en achetant par exemple un nouveau film pour votre cinéma (les spectateurs commencent à boudier la salle), vous verrez une



▲ Alerte aux cafards ! Moi pas connaître insecticide, moi tout casser puis moi reconstruire. Moi léger de la touffe.

L'avis d'Éric

Les « Sim » partagent tous les mêmes principes (gestion d'argent, d'espace et de circulation) et proposent au joueur la même progression (au-delà d'un seuil de développement, les obstacles s'amoncellent). Pourtant la magie renaît. Ici, elle repose largement sur l'agitation permanente qui habite le jeu : assister à la vie quotidienne de milliers de gens révèle volontiers le Big Brother qui sommeille en vous. Pourtant, après avoir réalisé la tour de vos rêves, avec une jolie chapelle au centième étage, aurez-vous envie d'en ériger une autre ?



▲ Une benne à ordures évacue le tas d'immenses poubelles produit par les occupants du gratte-ciel.



▲ Je multipliais volontiers les ascenseurs mais ils sont un nombre limité. Tant pis pour ceux qui s'impatientent.

autre mini-animation lors de la projection ! Bien sûr, les bruitages dépendent des lieux que vous avez dans votre fenêtre et contribuent à rendre l'ensemble encore plus vivant : si une salle de réception se remplit devant vos yeux, vous entendrez simultanément le brouhaha des conversations et les verres de champ qui s'entrechoquent. Facile d'accès, fascinant et à la finition impeccable, Sim Tower est un excellent jeu. Un seul regret cependant, aucun zoom ou réduction de l'écran visuel principal n'est disponible. Certes, une petite fenêtre permet d'obtenir une cartographie d'ensemble de la tour avec les ascenseurs, le prix des loyers, la qualité du lieu (pour son occupant) et les chambres d'hôtel sales, mais cette carte ne différencie pas les cinq catégories précitées (habitations, commerces...). Le joueur pourra donc difficilement harmoniser l'aménagement de son gratte-ciel en complexes hôteliers, centres commerciaux, pôles bureaux... Dommage.

Éric Ernaux



▲ La fenêtre « bilan financier » : recettes, dépenses d'entretien et nouveaux investissements.



Quand vous changez la programmation d'un film, une nouvelle micro-animation apparaît à l'écran !

Gestion

79%

Support

Disquette

Graphisme

Son

Animation

Durée de vie

15

14

13

16

► Le principe des « Sim ».

► Prise en main aisée.

► Animations détaillées.

► Architecture cubique.

► Pas de zoom/réduction.

Technique : Macintosh 68030 ou plus, 4 Mo de Ram, moniteur couleur (256), Système 7.0 ou plus.

Versions : PC

Testé sur : Macintosh Quadra 650

Environ 350 francs

AMAZONE QUEEN

Dites, vous n'avez rien à faire ce week-end ?

Bon. Cela vous brancherait de sauver la pulpeuse reine des Amazones des griffes d'un savant fou ? Parce que ses charmantes copines la recherchent en vain depuis des lustres. On ne sait pas, la récompense en vaut peut-être la Chandelle (si je puis me permettre...).

Trop belles pour toi



▲ Juste après cette scène, j'envoie mon poing musculeux dans le faciès blême d'Anderson.

Les Amazones, c'est le Père Noël de l'adolescent pubertaire. Un mythe auquel on a du mal à renoncer. Il faut dire que la perspective de se faire capturer par une tribu de femmes guerrières particulièrement bien foutues puis d'être utilisé comme étalon reproducteur a de

Être une femme libérée, c'est pas si facile

quoi séduire. Le fantasme commun : une centaine d'Amazones vous tombent dessus, ne s'embarrassent pas de circonvolutions inutiles, puis après avoir consommé comme des bêtes, disparaissent dans la forêt équatoriale, laissant derrière elles votre petit corps pantelant, encore enivré de plaisirs exotiques (un style pareil et demain je rentre à l'Académie Française. Mon rêve : finir ma vie à user mes fonds de Pampers dans un cénacle

de grabataires bicornés et déliquescents). Cette légende a été nourrie de multiples addenda : les Amazones se mutilaient d'un sein pour mieux tirer à l'arc ; à l'instar des mantes religieuses, elles tuaient leurs reproducteurs et, pour finir, se débarrassaient de leurs enfants mâles (« dis chérie, délicieux ton cochon de lait grillé ! »). « Après neuf mois de gestation, j'espère bien qu'il est bon ! ». Des trucs atroces qui calment un peu mais sont loin d'anéantir le mythe, pourtant construit de toutes pièces par les Grecs (ou les Romains, je ne sais plus). Cette croyance ne disparaît vraiment que lorsque l'adolescent renonce aux formes sculpturales mais virtuelles des Amazones pour s'intéresser à une copine dont le physique la relèguerait pourtant dans les interdits du Monsters Manual d'AD & D.

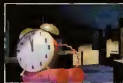
Le mythe revisité

Avec Amazon Queen, les développeurs de Renegade nous font une grosse poussée onéique et renouent avec le mythe pulpeux des guerrières



▲ King mate une de ses ex-copines qui prend sa douche en toute ingénuité.

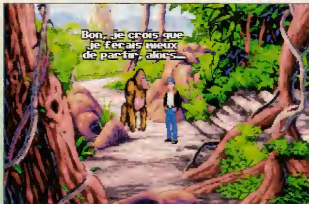
promptes au « sexual harassment ». Quelle est l'intrigue ? Ben, vous, Joe King, êtes chargé de convoquer Miss Russel, une starlette blondasse et capricieuse, à bord de votre avion, The Amazon Queen, Anderson, un blond arien belge à la diction truffée de arh arh, vous ravit la place en vous enfermant dans une chambre d'hôtel tandis que deux de ses nerfs gardent la porte d'entrée. Après





▲ Une fois le dico récupéré, King l'utilise automatiquement lors de ses discussions avec les indigènes.

vous être travesti en gentie damoiselle, vous vous échappez enfin, balancez un bourre-pil à Anderson et partez en avion avec Miss Russel. Happy End ? Pas vraiment, votre coucou est recalé à l'épreuve des perturbations orageuses et s'écrase en pleine Amazonie. Commence alors une énor-



▲ Je viens enfin de convaincre ce gorille que sa présence en Amazonie était illégitime.

En toute femme sommeille un dinosaure

me aventure dans laquelle vous allez devoir sauver la reine des Amazones des griffes d'un savant fou. Ce malade mental a conçu une machine qui peut transformer ces guerrières légendaires en dinosaures bipèdes dont la férocité au combat devrait lui garantir une pro-

motion au rang très convoité de « maître du monde ». La routine en quelque sorte. Votre mission principale donc, je le répète pour les malvoyants : sauver la reine des Amazones en espérant qu'elle se montrera très très reconnaissante (d'un oeil appuyé). Cela dit, vous aurez à accomplir de multiples missions annexes, comme il sied à tout jeu d'aventure digne de ce nom : fournir du parfum à une délicate autchtone, trouver un remède à l'inflammation mal placée d'un boy-scout, aller



▲ Ici, vous trouverez un élément indispensable à votre travestissement : des faux seins.



▲ Miss Russel profite de la situation pour me faire un ignoble chantage : des excuses contre une libération. Jamais !



▲ Dans le repère des Amazones. Attendez, c'est une femme, ça, là, à gauche ?





▲ En pleine forêt amazonienne : cette fabrique de culottes de peau abrite les sombres agissements de notre savant fou.



▲ En temps normal, j'aurais détruit ce molosse nazi à grands coups de batte de base-ball. Là, impossible.



▲ Les deux boy-scouts tiennent à remercier les Amazones pour leur « hospitalité ».

ter avec les personnages locaux. Non seulement ce sont eux qui vous confient ces indispensables mini-quests mais ils vous donnent souvent des indices pour surmonter les obstacles qui s'opposent à votre progression. Vous ralez déjà : « ouais, j'en ai plein le dos de ces jeux d'aventure où pour progresser il faut deviser de longues heures avec le moindre péquenot et s'insérer dans lignes et des lignes de texte dans l'attente d'un élément intéressant qui ne viendra peut-être jamais. NoDdbdm ! ». Lecteur ! non seulement tu blasphèmes mais tu t'égares sur les chemins tortueux de la critique sans fondement (alors ? Toujours pas d'académicien qui, entre deux bouillies liquides, pourrait me coopter au sein de la vénérable institution ?). Les dialogues pré-construits en français ne se prolongent pas durant des plombes et en plus, ils sont toujours amusants voire drôles. J'ai même ri à l'occasion d'une discussion « non-sens » menée avec un gorille incapable d'accepter son inexistence. Si, si. En plus, le comique visuel, plus rare, donne agréablement la réplique à l'humour omniprésent des dialogues (parfois teintés de groïserie). Quelques scènes sort, par exemple, émaillées de petits détails qui feraient même sourire un parterre de percepteurs en manque de redressements fiscaux. Très fort !

Deux p'tites originalités

En revanche, au regard des animations, j'avais pris l'habitude d'assister à quelques mouvements d'attente de la part du personnage dès que, bloqué dans le jeu, je parlais noyer mon éternement monté dans un cocktail de tranquillisants. Or ici, le système utilisé consiste en une dénaturation artistique de l'image (qui disparaît bien sûr au moindre frôlement de souris). Étonnant, non ? Ce n'est pas la seule originalité d'Amazone Queen. La seconde repose sur une vue centrale panoramique de votre

chercher un comic à Sparky (votre mécanicien)... Cette dimension ne fait pas rompre le soft avec le principe de linéarité puisque la résolution de ces mini-quests est toujours un préalable nécessaire à

Vol au-dessus d'un nid de louloutes

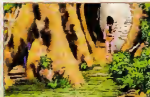
la poursuite du scénario, mais cela agrmente le jeu. Par ailleurs, cette perspective oblige le joueur, en dehors du traditionnel ramazut (je ramasse puis j'utilise - copyright moi - reproduction interdite), à discu-



▲ Rebelote. Ce gorille refuse d'accepter l'absurdité de sa présence en Amazone. A moi de le convaincre une nouvelle fois.

Notre « mad scientist » a techniquement reproduit une procédure connue. Photo 1 : une femme. Photo 2 : elle apprend que son mari est infidèle. Photo 3 : violente réaction. Photo 4 : elle obtient la garde des enfants, une division avantageuse du patrimoine et une pension. Photo 5 : léger assagissement.





▲ À l'approche d'une Amazone, je me suis dissimulé (à gauche) pour pénétrer ensuite à l'intérieur de sa caverne.



▲ Zut, mon avion s'écrase dans une forêt pleine de belles jeunes filles dévergondées. Je vais encore oublier de dormir.



▲ Un peu d'huile dans la trousse de Rico devrait suffire pour envoyer sa deudeuche dans le décor.



▲ Après le crash, King part à l'aventure en laissant derrière lui ses deux compagnons d'infortune.

L'avis d'Éric

Même s'ils n'ont pas conçu ce jeu, les Bitmap Brothers sont les fondateurs de Renegade, la société qui édite Amazone Queen. La déception n'en est que plus grande. Certes l'humour des dialogues est permanent, et globalement, Amazone Queen est un bon jeu d'aventure, mais il lui manque le plus (dans les graphismes ou le scénario) qui fait par exemple de Day Of The Tentacle un hit incontestable du genre. Cela dit, les vrais BB développent actuellement « 2 » un soft génialissime (cf. Preview). On ne peut pas être partout à la fois...



▲ Du haut de ce piton rocheux, moult lieux je contemple. Un clic sur la zone de mon choix et King se précipite.

zone d'investigation : votre personnage, du haut d'un piton rocheux, peut sélectionner une zone du paysage environnant et s'y rendre directement, certains lieux ne lui étant accessibles qu'une fois leurs existences révélées par une rencontre. En dehors de cette séquence, l'interface utilisateur est désormais sans surprise : une barre menu fixe en bas de l'écran avec à gauche les actions possibles (déplacer, prendre, donner, utiliser, etc.) et à droite un inventaire déroulant est-ouest, le tout avec de gros icônes. Il suffit de cliquer sur une action puis sur un élément de l'écran ou de votre liste d'objet pour valider une action. Vous êtes aidé en cela par une identification automatique des objets parcourus par la souris : leurs noms, précédés de l'action la plus pertinente au regard de la progression dans l'aventure, s'inscrivent dans une ligne de texte au-dessus du menu. Exemple : si votre souris parcourt lascivement le corps d'une Amazone, le texte affiche alors « parler à Amazone », ce qui vous en conviendrez, n'est pas l'action à laquelle vous seriez primitivement enclin.

Pas vraiment révolutionnaire

En validant une action, vous verrez à l'écran votre personnage s'exciter : « utiliser aspirateur sur tapis » et King entreprend de faire le ménage avant de se raviser, « parler à grand sorcier » et après déplacement, vous engagez la conversation avec lui. Simple, pratique, efficace. À noter que de nombreuses actions peuvent être facilitées. Par exemple, si vous possédez tous les ingrédients d'un déguisement en femme fatale, le simple fait d'utiliser la robe vous fait revêtir l'ensemble des attributs typiquement féminins de votre inventaire. En parlant à un natif après avoir récupéré un dictionnaire français-pygme (au fait, depuis quand vivent-ils en Amazonie ?), King prend le dico automatiquement pour communiquer avec lui, etc.

Pour continuer dans la description de l'environnement ludique, il faut reconnaître que les graphismes en VGA ne cassent pas trois pattes à un canard. Si on se prête au jeu (détestable) des comparaisons, ils sont loin d'avoir l'originalité de ceux de Day Of The Tentacle et n'ont pas l'esthétique de Beneath A Steel Sky, voire, plus récemment, de Bureau 13. Alliez, disons qu'ils sont honorables mais relativement conventionnels. Quant aux musiques, les thèmes qui parcourent le soft sont audibles et cela sans aucune lassitude. En revanche, Bêta version). Dernier point avant le pavé de notes, Amazone Queen sortira entièrement en français : texte et voix digitalisées. Pour un jeu d'aventure dont l'humour est la caractéristique dominante, ce détail a son importance. ■

Éric Ernbux

Aventure	
76%	Support
	Disquette
Graphisme	14
Son	14
Animation	15
Durée de vie	16
+	Humour des dialogues.
	Quelques originalités.
-	Scénario classique.
	Graphismes sans génie.
	Bruitages rares.
Technique : PC 386 ; 4 Mo de Ram.	
Versions : Amiga 1200 et PC CD - Rom.	
Testé sur : PC 486DX2 66 ; 8 Mo de Ram ; lecteur CD - Rom double vitesse.	
Environ 350 francs	

ALL TERRAIN

On the road again

Vexé par l'échec d'Overdrive, qui n'est pas devenu automatiquement la référence du genre, Team 17 réitère sa tentative avec le but avoué d'inscrire son nom au panthéon de la simulation automobile vue de dessus. La réussite, si elle n'est pas totale, est incontestable.



▲ Le magasin comprend six articles toujours plus onéreux, à vous de savoir gérer votre budget...

Après avoir tâté le terrain avec Overdrive, Team 17 présente un nouveau prétendant au titre du meilleur jeu de course automobile vue de dessus. ATR s'attaque donc à des jeux références comme Nitro ou Supercars 2, auxquels il emprunte les meilleurs ingrédients pour les intégrer à la recette du maître queux Team 17. Leur premier titre du genre avait déjà pâti de l'absence de mode deux joueurs, la simplicité des circuits et la pauvreté de ceux-ci en bonus. Tous ces défauts ont été gommés, liquéfiés, ventilés, bourre-pifés (de vrais Tontons Flingueurs britanniques !); ATR dépouille simplement Overdrive de sa plus grande qualité : la fluidité exceptionnelle de son scrolling multidirectionnel.

Pour quelques cailloux de plus

Mais là où Overdrive avait misé sur la rapidité, quitte à offrir au joueur des circuits stéréotypés et sans surprise, ATR opte pour la complexité et des pistes plus tortueuses les unes que les autres. Cette richesse rappelle Nitro avec la possibilité équivalente de prendre des raccourcis, de couper à travers piste et surtout, de forcer le joueur à connaître les circuits sur le bout de son Road Book. Car Nitro est si lent que le joueur n'était jamais pris au



▲ Attention de bien calculer votre saut en orientant correctement votre véhicule avant l'envol.

dépouvé par un virage en épingle ou un cône de signalisation placé au milieu de la route. Ce n'est pas le cas d'ATR, qui en plus de la fluidité, a aussi subtilisé à Overdrive les trois-quarts de sa rapidité. D'où l'équation suivante : richesse + rapidité = réflexe béton ou anticipation. Pour les réflexes, en vous fait confiance, mais pour l'anticipation, un scanner aurait été le bienvenu. Malheureusement, il a été oublié, tout comme l'option

RACING

d'entraînement ou la possibilité d'effectuer un tour d'essai. Vous êtes donc lâché sur la piste sans la moindre aide, condamné à échouer lamentablement durant les premières parties, avant de mémoriser les différents parcours. Car, à la moindre erreur, au premier platane emplantonné, les quatre autres concurrents s'empres- sent de vous griller. Si une telle mésaventure vous arrive au premier virage, c'est la catastrophe. Un mauvais départ vous prive presque assurément de la première place. Et ATR peut se targuer d'être un jeu bougrement difficile, le mode Easy risque d'être un éternel affront à votre amour propre !



▲ Vous pouvez apercevoir sur cette capture les nouveaux locaux de Team 17 et les marchés d'huile qui les cernent !



▲ N'hésitez pas à couper avec un Buggy ou un 4x4, surtout sur les circuits sportifs où vos adversaires en F1 ont un avantage.



▲ Voici l'un des trois terrains secrets, vous ne pouvez pas imaginer à quel point j'ai galéré pour le voler l'obtenir.

L'ordinateur s'avère redoutable dès les premiers parcours, puisqu'il connaît, lui, les circuits. Il emprunte souvent les raccourcis et commet de moins en moins d'erreurs au fil des courses. Comme vous, il peut collecter les bonus (il n'est pas rare de se faire distancer après une lutte acharnée parce qu'il a ramassé un Turbo !) et améliorer son véhicule. Comme dans Nitro, un magasin vous permet après chaque course de perfectionner votre véhicule dans la limite de vos moyens. Selon votre place et les bonus en forme de dollars récoltés sur le circuit, vous pourrez acquérir un moteur plus puissant, une accélération améliorée, de nou-

Une finesse de pilotage exceptionnelle !

veaux pneumatiques, une coque plus solide, la direction assistée, le freinage ABS ou le turbo. Une gestion correcte de votre véhicule est indispensable pour espérer gagner le championnat. Même si vous êtes qualifié en terminant parmi les trois premiers, se contenter d'une « petite » troisième place équivaut à se disqualifier à long terme. Car l'ordinateur empêche le pactole à chacune des victoires que vous laissez échapper et très vite sa voiture surpassera la vôtre ! ATR ne se résume pas à un simple jeu d'arcade, il possède un côté simulation étonnamment développé pour ce type de produit. La finesse du pilotage est ainsi exceptionnelle grâce à une maniabilité exempte du moindre défaut. À vous les virages à la corde et les dérapages contrôlés ! Très vite le challenge représenté par chaque circuit devient un défi obsessionnel ; on



ATR comprend 36 circuits et six types de terrains dont trois (Moon, Space et Alien) ne sont pas accessibles au début du jeu.



peut d'ailleurs s'interroger sur la raison de l'impossibilité de sauvegarder ses temps sur disquette. Pour ce type de produit, une telle option est pourtant indispensable.

Crying Game

Pour ne pas abandonner trop vite le cahier de doléances, on regrette aussi l'impossibilité d'écraser des spectateurs, ce qui aurait soulagé la peine causée par l'absence de cette option dans la version Amiga de Nitro (sur ST on pouvait l'avoir !). On aurait aussi souhaité apercevoir les traces de

pneus (pistes enneigées, hors piste) ou de gomme (routes) après le passage des véhicules, suivant ainsi les traces (arf, arf) de Skidmarks. Dommage aussi que les bonus Turbo attrapés au vol (arf... arf, arf... ok, ok, j'arrête, tu peux desserrer le nœud coulant Oliver) s'activent automatiquement et non manuellement comme pour le vieux Off Road Racer. Les bonus ont d'ailleurs une grande importance en course : les chocs encaissés remplissent une petite jauge de dégâts, qui sert de « thermomètre » à la maniabilité. À force

de prendre votre véhicule pour une auto-tamponneuse, ce dernier devient moins contrôlable et venge sa carrosserie en commettant de petites embardées involontaires qui coûtent cher. Pour pallier à cette déchéance (le sprite de la voiture ne varie pas en fonction de ses dégradations, malheureusement), il convient de s'emparer des bonus en forme de triangle. Autre reproche : le choix restreint au niveau des véhicules, au nombre de trois seulement. Le joueur dispose d'une F1, d'un 4x4 et d'un Buggy, mais la logique lui imposera le Buggy qui



▲ Pour réaliser de tels dérapages contrôlés sur la terre battue, un Buggy ou un 4x4 sont fortement conseillés.

L'avis de Thierry

ATR ne porte pas ombrage à la réputation de Team 17 : jeu over scan, scrolling aussi rapide que fluide, chargement des deux disquettes en un battement de paupière, graphismes 32 couleurs aussi fins que détaillés, maniabilité du véhicule PARFAITE, etc., etc. On regrette simplement qu'il n'ait pas pris les points positifs de TOUS les jeux du style et franchit sans hésitation la ligne démarquant le jeu d'arcade de la simulation. Un dernier détail : sa difficulté lui assure une durée de vie digne des meilleurs pilotes !



▲ Seulement trois ! Argh ! Pourquoi pas douze pour une fois ! Ou 22, voire 42 ! Non, juste « 3 ». Pourquoi tant de haine ?



▲ La piste Canyon vous assure un retour aux sources et un abri sûr avec la présence de nombreux tunnels naturels.

convient le mieux aux circuits majoritairement sinueux. En début de partie, vous avez le choix entre trois types de terrains : Sport (routes), Canyon (rocaillies, cours de ruisseaux) et Forêt (neige, plaques de glace, ponts de rondins). Chacun de ces terrains correspond à un championnat qui comprend un éventail de sept circuits appartenant aux trois types de terrains. Si vous choisissez la F1, les trois premiers circuits du championnat Sport se bouclent à vitesse grand V, mais les suivants (Canyon puis Forêt) assurement certainement votre défaite. Vous l'avez compris, il n'est pas possible de changer de véhicule en cours de championnat comme Nitro l'autorisait. Cet oubli constitue un des plus gros défauts du jeu.

Les deux ne font pas la paire

ATR propose trois modes de jeu : Arcade, Battle et League. Vous connaissez le premier, le second permet le jeu à deux et le troisième des tournois à trois, six ou neuf joueurs. La gestion du mode Battle s'effectue à la Nitro : la voiture distancée est ramenée automatiquement derrière le leader avant qu'elle ne sorte de l'écran, moyennant une perte de temps conséquente. Cette gestion possède de nombreux détracteurs, le joueur en perdait à quelques fois beaucoup de mal pour gar-

der le bon cap après avoir été traîné. Il en résulte une course faussée. On regrette donc de ne pas pouvoir jouer en split screen comme dans la majorité des jeux du même type (Skidmarks, Supercars 2, Jupiter's Masterdrive) ou en linkant deux Amigas (Overdrive) ce qui nous aurait permis de jouer à quatre. Mais balayons d'un geste ces regrets pour savourer le plaisir de piloter ces petites bolides, véritables bijoux de maniabilité !

Thierry Falcoz

Course automobile

80%

Support



Disquette

Graphisme
Son
Animation
Durée de vie

17

15

17

16



► Finesse du pilotage.
► 36 circuits.
► Réalisation.



► Pas de split écran.
► Impossible de linker 2 amigars.
► Niveau « easy » trop difficile.

Technique : Tous amigars avec 1 Mo de Ram. Deux joysticks conseillés. Non installable sur disque dur.

Versions : CD 32.

Testé sur : Amiga 500 avec deux Navigators.

Prix n. C.



BC RACERS

Dernier venu de la série des courses de voitures du genre Wacky Wheels et Superkarts, BC Racers reprend l'environnement préhistorique cher à Core Design. Un ou deux joueurs vont ainsi pouvoir s'affronter sur des circuits tous plus bizarres les uns que les autres.

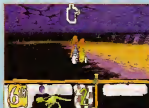
Jurassic rallye



▲ Chaque piste demande une approche différente. Ici, le pneu clouté n'a pas encore été inventé et les glissades sont donc la base de toute conduite gagnante.



▲ Les détails au sein d'un même décor changeant suivant le degré de difficulté choisi.



▲ La course dans les cavernes est selon moi la plus difficile.



▲ Attention aux précipices !

miers modes en finissant premier du championnat ! La durée de vie en solo semble donc bien limitée et seule l'option deux joueurs sauvera le produit !

Vous avez le choix en début de course, parmi six équipages différents, chacun se caractérisant par des spécificités différentes : meilleure accélération, vitesse de pointe supérieure, meilleure résistance, meilleure tenue de route...

Malheureusement, ces différences ne sont finalement pas très sensibles. En fait, pour gagner les courses, outre une bonne connaissance des circuits acquises après quelques essais, il faudra maîtriser à

la perfection l'art de prendre des virages. Ralentir et anticiper suffira peut-être au début, mais très rapidement, vous devrez apprendre à faire des dérapages contrôlés en utilisant les freins en entrée de virage ou en s'appuyant sur les adversaires pour ne pas trop chasser vers l'extérieur. Ensuite, il faudra encore quelques courses pour bien assimiler la technique des tremplins et la récupération des gigots énergétiques pour finalement se qualifier pour la course suivante. Le tout est de finir parmi les six premiers et donc de laisser au moins deux adversaires derrière soi.

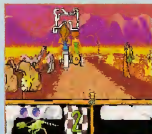
VERSION DISQUETTE



La version disquette se caractérise par l'absence de l'intro et par des musiques d'une qualité légèrement inférieure, mais le reste du jeu est exactement le même !



▲ Les premières courses permettront de comprendre leur philosophie : frapper ou être frappé.



▲ Tel leser, vous pourrez vous diriger une fois dans les cleux, ce qui permet de rattraper un peu une prise de tremplin catastrophique.



▲ Très rapidement, rater un pont signifiera une très grosse perte de temps.



En tout, ce sont donc une dizaine de décors différents qui sont présents dans les courses. Pistes enneigées, slaloms au milieu d'un lac de lave, cavernes remplies d'abîmes, le tout avec des ponts, des obstacles, des spectateurs sur les bords de la piste, sans parler des

Ne pas trop abuser de ces substances explosives

raccourcis... À noter d'ailleurs la possibilité d'écraser les rares spectateurs, histoire de rigoler en les voyant culbuter par-dessus votre bolide !

L'introduction fait vraiment penser aux fous du volant et donc à Satanitas et Diabolo, avec des duos d'enfer, le joueur étant ainsi dès le début plongé dans l'ambiance du produit. Les musiques sont agréables, mais pour ce qui est des bruitages, on reste un peu sur sa fin. Malgré tout, BC Racers possède des gra-



▲ Il s'agit là du paysage le plus impressionnant, mais attention aux sorties de piste.

phismes plus jolis et plus fins que ses collègues, avec une bonne dose d'humour. Le produit aurait mérité une meilleure finition... Mis à part le clavier, la gestion du jeu à la souris et au joystick n'est pas terrible et on aurait vraiment aimé avoir plus de bonus, plus

L'art de prendre des virages

de coups possibles, des surprises... En revanche, il n'est pas trop gouaillard pour ce qui est de la machine. En mode difficile ou très difficile, en choisissant un niveau élevé pour les conducteurs adverses, le jeu est franchement trop dur, et ce malgré les trois « Continue » proposés au joueur. Le mode deux joueurs n'est en outre possible que sur le même écran, séparé en deux moitiés horizontales, aucun mode réseau n'étant hélas disponible. ■

Didier Latil

Arcade



Graphisme	15
Son	14
Animation	16
Durée de vie	14

➤ L'ambiance préhistorique.
➤ Les graphismes.
➤ Version française à l'écran.

➤ Le manque d'options.
➤ La difficulté.

Technique : 386 DX minimum, carte son, clavier.

Versions : PC disquette et Mega CD dispo, 32X prévue.

Testé sur : 486 DX2 66 Mhz, SoundBlaster AW32, clavier, lecteur CD Double Vitesse.

Environ 350 francs

L'avis de Didier

Après les précédents produits du genre, j'avoue que BC Racers faisait pour moi figure de favori. S'il ne m'a absolument pas déçu en ce qui concerne la réalisation graphique, et malgré quelques bugs d'affichage, c'est le cruel manque d'options qui m'a le plus frappé. Je m'attendais, en effet, à de véritables courses de stock cars préhistoriques, avec des bonus cachés dans tous les coins... Et au final, mis à part un petit coup de-ci-de-là, on se concentre plus sur le circuit que sur les concurrents. Et le fun dans tout cela ?



DAWN PATROL

Un coup dans l'aile

Prenez les lettres d'un jeu de scrabble pour former les mots « SIMULATEUR » et « AMIGA » puis mélangez-les prestement de façon à n'en former qu'un seul : à tous les coups vous obtiendrez le mot « WINGS ». Non ce n'est pas impossible, simplement magique.

Avant toute chose, sachez que j'ai du réécrire ce test de A à Z, après m'être finalement aperçu (on m'y a aidé) que je parlais moins de Dawn Patrol que de Wings. Et pour cause, les deux softs, l'un vieux de cinq ans, l'autre de quelques semaines, traitent du même thème : la Première Guerre Mondiale vécue entre ciel et terre à bord de coucous aussi solides et manœuvrables qu'une olive apéritive percée d'un pic (visualisez l'objet et avec beaucoup d'imagination, vous obtiendrez un petit avion vert). L'un y parvient brillamment, l'autre beaucoup moins, d'où l'intérêt de cette comparaison. Pour étalonner une monnaie nous nous servons de l'or, un métal précieux, en ce qui concerne Dawn Patrol je me servais de Wings, un jeu qui l'est tout autant.

Un jeu à la page

Ce jeu possédait une âme (je sais, je vires au mystique et finirai sans doute mes jours dans quelque temple bouddhiste perdu entre deux sommets himalayens). Une fois le jeune pilote baptisé de votre nom, vous suiviez sa carrière de bout en bout. Sa vie était rythmée par un carnet de vol tenu quotidiennement. Bref tout était conçu pour que vous vous sentiez responsable de son destin. À côté de cela, Dawn Patrol paraît bien impersonnel, ce sera mon



▲ Beaucoup moins détaillés par rapport à la version PC, les avions se distinguent à présent à la couleur et non à la coque.

plus gros reproche. Raven Software (Reach For The Skies, Overlord, etc.) n'est pas parvenu à concevoir un environnement suffisamment humain pour impliquer le joueur. La gestion de carrière se résume à effectuer huit missions, parmi un éventail d'une

Point de SVGA, pour la version Amiga

quinzaine, pour huit pilotes. Chacun est censé posséder une personnalité propre, mais elle n'intervient en aucune façon dans le jeu. Il faut admettre qu'en huit missions ça tenait de la mission impossible ! Au réalisme du carnet de vol, les auteurs de Dawn Pat-

Le blues de la Simu

Wings correspond aux années héroïques de l'Amiga, durant lesquelles quelques éditeurs se distinguèrent pour faire la renommée de la machine et lui offrir ses plus grands titres. Parmi eux, Cinemaware, qui comme son nom l'indique avait pour vocation d'apporter au jeu vidéo une dimension cinématographique. Ils y parvinrent avec brio ; des titres comme It Came From The Desert, Rocket Ranger, TV Sports Basket-ball (etc.), en témoignent. Malgré cette orientation à haut risque qui aurait pu nous valoir des Cyberwar avant l'heure, ils réussirent à conserver une jouabilité exceptionnelle et plus encore à créer l'événement avec chaque nouveau jeu. Wings est un des globules de cette veine de produits qui irrigua quelques années la logithèque Amiga de titres exceptionnels. Des heures diurnes puis nocturnes, puis diurnes et encore nocturnes, ainsi de suite jusqu'à en perdre la notion du temps. J'ai passé plus de temps sur Wings que sur aucun autre simulateur de vol, quelle que soit la machine.





▲ Une vue extérieure pour admirer une dernière fois les structures ennemies avant leur anéantissement complet.

troi ont préféré la rigueur encyclopédique. Le jeu se présente en effet sous la forme d'un livre interactif dont on tourne les pages et modifie les données (nombre et type d'avions rencontrés, choix du camp allié ou allemand, etc.) à volonté. Chaque mission (une par page) est illustrée d'une image bitmap ou d'une animation 3D retraçant les événements décrits. Original donc, mais peu ergonomique. À chaque fin de mission « biographique » (gestion de carrière) par exemple, le jeu vous oblige à revenir à la page de sélection des pilotes, puis à réélectionner celui dont vous écrivez la bio, de huit pages pour mener sa carrière à son terme.

Sans relief, aucun

Au niveau graphique, Dawn Patrol se démarquait sur PC par l'utilisation du mode VGA, qui nous faisait pardonner le manque de détails au sol et l'absence totale de relief (pas même un petit valloir pour faire illusion). Mais pour la version Amiga, point de VGA, on se retrouve avec une représen-



▲ Non ! Un kamikaze avait l'heure ! Mortellement touché, le pilote ennemi manœuvre pour tenter une collision en plein vol.

L'avis de Thierry

Dawn Patrol n'était pas génial sur PC, il ne l'est pas davantage sur Amiga. Des softs comme Wings ou Knight Of The Sky (pourant déjà vieux de plusieurs années) parviennent encore à tenir la dragée haute à ce simulateur qui ne se distingue ni par sa réalisation, ni par son ambiance, ni par son ergonomie. Seuls sa présentation, une certaine richesse et le fait que la conversion PC/Amiga soit comme toute réussite, le sauvent de l'anonymat. Un bon point cependant pour Dawn Patrol : il m'a donné envie de replonger dans ma logithèque Amiga !



▲ La présentation du jeu prend la forme d'une encyclopédie interactive, à vous de faire vivre chaque page !

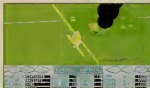
tation 3D d'une affligeante pauvreté. Les cockpits sont tristouneux, les avions très détaillés sur PC ont laissé place à des monoplans et des biplans monochromes ou presque...

Mais malgré tout, Dawn Patrol reste une conversion réussie d'un jeu PC correct. On obtient donc un produit honnête, qu'il ne faut pas dénigrer. Les missions sont nombreuses, l'animation rapide est presque fluide sur un A500, le jeu est installable sur disque dur et jouable aussi bien au joystick qu'au clavier ou à la souris. En conclusion, on ne peut que féliciter Empire Interactive d'avoir fourni l'effort nécessaire à la conversion de ce soft sur Amiga, avec un packaging toujours aussi complet incluant un livre de 130 pages sur le célèbre Baron von Richthofen. ■

Thierry Falcoz



▲ Ces huit pilotes représentant autant de pages vides qu'il vous incombe de remplir. Malheureusement le jeu ne vous offre que peu d'encres... juste de quoi remplir huit pages.



▲ Certaines missions vous octroient des objectifs au sol pour varier un peu l'ordinaire des biplans.

Simulation de vol

62%

Support

Disquette

Graphisme	13
Son	13
Animation	15
Durée de vie	13

+

- Animation rapide sur A500.
- Présentation encyclopédique.
- Installable sur disque dur.

-

- Pas de gestion de carrière.
- Manque d'ergonomie.
- Réalisation simpliste.

Technique : Tous les Amigas avec 1 Mo de Ram. Installable sur disque dur et second lecteur de disquette 5¼.

Versions : PC (voir Génération 4 N°72)

Testé sur : Amiga 500 avec second lecteur et A2DD sur disque dur.

Environ 400 francs

Après l'excellentissime Panzer General, SSI récidive. Mais cette fois, c'est sur la voie des mers avec une suite des Great Naval Battles. Sortir en si peu de temps un autre wargame est un pari risqué. Toutefois, il paraît que la fortune sourit aux audacieux. Vérifions le dicton...

ADVANCED SIMULATOR SERIES

GREAT NAVAL BATTLES

FURY IN THE PACIFIC, 1941-44

Pas vraiment pacifique...

A mis de la Royale, terminé de baisser le pont ! Mettez le drapeau en berne, il va falloir en mettre un coup. C'est reparti pour les bons vieux quarts à côté du « Pacha », les effluves de Marjol de trois jours du « Chouf » cuistot, le regard intelligent du « cocoy » du bord, les bouteilles du « bosco » et la « bannette chaude ». Et là, ça va pas être une croisière sur la Belle Poule... Pour ceux qui avaient connu la précédente mouture de la série The Great Naval Battles, fini de se cantonner à la période de Guadalcanal. Le troisième volet de la série ne change pas pour autant de thème : la confrontation nippono-américaine dans le Pacifique. Seule la période historique s'élargit. La dizaine de scénarios proposés s'étalent de l'année 1941 à 1944. Une fois votre dévolu jeté sur l'un de ceux-ci, il ne reste plus qu'à choisir votre camp et l'un des quatre niveaux de difficulté. Si ce dernier correspond à l'intelligence des ennemis, il prend un autre reflet dans le cas présent.

Vous aurez ainsi plus ou moins de chance de repérer une escadre par le biais d'un avion de reconnaissance. Au niveau le plus élevé, votre champ de vision se retrouve fortement réduit. Autre élément important, vos taux d'approvisionnement varieront en fonction de la difficulté. Enfin, l'ennemi aura plus ou moins d'habileté à esquiver un affrontement direct. Passés ces premiers choix, un constat s'impose : le soft regorge d'une pléthore d'options. La carte dispose d'un zoom très puissant puisqu'il permet de passer du stade stratégique au tactique. Il est possible de la configurer par l'intermédiaire de « filtres ». Ain-

si pourrez-vous faire apparaître votre champ de vision, de détection, le nom des navires, leurs drapeaux, etc. Enfin une mini-vue extérieure vous offre un aspect des alentours. Relativement petite et as-

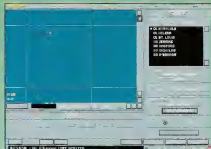


▲ Les torpilles utilisées à bon escient sont très efficaces.



L'éditeur de scénarios

Une fois épuisés tous les scénarios, l'intérêt du jeu est relancé par le fait de pouvoir éditer ses propres missions.



▲ Les combats à cette échelle sont illustrés par quelques points (torpilles).



▲ La vue à partir des canons. Sympa, le logiciel gère également la nuit.

sez lente, elle s'avère peu utile mis à part l'aspect esthétique. Quoiqu'il en soit, le tout confère au programme un aspect très clean qui tranche avec l'idée que l'on se fait des traditionnels wargames.

Sur le côté vient enfin un mini-menu correspondant à une partie bien précise des contrôles : navigation, dommages, armes. Il s'ajuste ainsi à chaque bâtiment sélectionné. Cependant, se cantonner à ceux-ci serait grandement suicidaire. En effet, chef du

Un complet contrôle de vos navires

théâtre d'opération plutôt qu'amiral, vous aurez auparavant à déterminer les parties « recherches sous-marines et aériennes ». Une fois ces préliminaires

terminés, vous pourrez planifier votre route. Au niveau des contrôles, c'est une bonne surprise : Great Naval Battles III est imposant quant aux ressources à la disposition du joueur. En effet, vous pouvez commander virtuellement n'importe quel navire de votre flotte. Et quand je dis commander, n'allez pas imaginer qu'il ne s'agisse que de sélectionner un cap. Vous pouvez ainsi accéder à tous les postes de contrôle importants de ceux-ci. Aller sur le pont vous donnera

une vue de l'extérieur. Une judicieuse fonction de zoom vous permettra dès lors de scruter votre entourage.

Quant aux experts, ils pourront alors pleinement mettre à profit leurs compétences : la troisième tourelle du Chicago a été endommagée lors d'une attaque en 1941 et a été repeinte depuis d'un gris plus clair. Apparemment ce n'est pas visible, mais c'est un scandale. Il vous sera aussi permis d'affecter telle ou telle cible aux tourelles principales et secondaires. Bien entendu, vous

pourrez tirer de façon manuelle en ayant une nouvelle fois un visuel de l'ensemble. Un choix parmi trois types d'obus s'imposera : High explosive, armor piercing et star shells (éclairants, exclusivement utilisés à des fins de repérage). Autre poste accessible et trop souvent attribué aux sous-marins uniquement (dans l'inconscient collectif) : les torpilles. Encore une fois, le logiciel se distingue par la quantité de paramètres contrôlables. Ici, deux principaux : l'espacement entre les torpilles (Normal pour un tir focalisé jusqu'à Wide pour essayer d'atteindre d'autres navires) et les réglages de la vitesse par rapport à la distance (longue distance = petite vitesse, etc.). Heureusement, le logiciel ne possède pas les inconvénients de ses avantages. Il est possible de se contenter de tout laisser en mode automatique. La possibilité d'ajuster soi-même son niveau de commandement est d'ailleurs fort intéressante. Elle permet une plus grande variété de situations et ainsi de sortir du statique habituel de ce genre de jeu.

Le pseudo temps réel, un plus !

Mais me direz-vous, tout ceci fait que le jeu doit quand même être entaché d'une certaine lourdeur ? Non pas du tout. Ceci est dû au procédé de timing adopté par les concepteurs. Pas de tours, ni de temps réel mais plutôt du pseudo-temps réel. Je m'explique. Vous pouvez relancer et arrêter la minuterie à tout moment de la partie. Ainsi dans une position délicate, vous pouvez stopper le temps, estimer les dommages, redéfinir vos ordres



▲ Cet écran vous permettra d'affecter différentes cibles à chacune des tourelles.



Les caractéristiques

Élément indispensable pour les puristes : la possibilité de se ressourcer techniquement. Ici, ils seront fort bien servis.



et reprendre par la suite. Sachez également que les développeurs ont pensé à inclure une option de défilement du temps rapide (de x1 à x10) fort utile à certains moments. Je ne vous cacherais pas que, contrairement à l'excellent Panzer General, les parties ont une durée beaucoup plus compa-



▲ Le pont permet d'avoir une bonne vue d'ensemble.



Les fonctions zoom

Assez puissant, le zoom vous permettra de vous situer par rapport à la géographie ambiante. En plus, il permet le passage du stratégique au statique.



rables à celles de leurs confrères sur plateau. En fait, il m'a fallu un peu plus de quatre heures pour arriver à la moitié du premier scénario. Et je ne parle pas des autres ! Mais le fin du fin reste tout de même la possibilité de paramétrer sa partie. On peut définir l'efficacité des tirs, leurs dommages, la quantité de renforts, etc. En fait c'est du war-



▲ Il sera possible à tout moment de customiser sa partie.



▲ Les bases sont un élément important puisque source d'approvisionnement.



▲ N'oubliez pas de mettre en action votre potentiel aérien.

L'écran des victoires avec le détail des navires coulés. ▼



▲ L'écran des dommages. À noter la possibilité d'utiliser des pompes.

Wargame

74%

Support



Graphisme

14

Son

14

Animation

11

Durée de vie

17



- Quantité d'options.
- Éditeur de scénarios.
- Mode accéléré.



- Vues extérieures.
- Animations.
- Manque de variété des écrans.

Technique : 386/33 Mhz, 4 Mo de Ram, MS-DOS 5.0, 17 Mo sur disque dur, carte SVGA 512 Ko compatible VESA, lecteur CD-Rom.

Versions : Aucune

Testé sur : 486 DX33, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, SoundBlaster 16 Basic.

Prix n.c.

L'avis de Bruno

Au final, seules les animations en vue extérieure m'ont un peu déçu. Elles sont saccadées et il est parfois difficile d'ajuster son tir. Quant au reste, c'est du tout bon. Le produit dispose d'une durée de vie exemplaire : un éditeur de scénarios, de multi-paramètres en plus de multiples situations. J'ai regretté au départ une prise en main un peu difficile. Mais au bout de quelques parties, on s'habitue et on découvre vite l'ampleur de ce soft. En conclusion, un produit très sympa, indispensable pour les fanas !



Bruno Cardot



Ici bas, vous mourrez
d'hypothermie en
moins de 7 minutes.

Si vous avez de la chance.

Que les choses soient claires - vous nagez en eaux troubles. De nouveaux ennemis encore plus terrifiants écumant les profondeurs des océans du monde. Ils sont plus malins que jamais. Encore plus implacables. Et ils n'attendront pas que vous veniez les chercher, pour venir vous trouver. Pour les vaincre, c'est de votre tête que vous aurez besoin, pas de vos muscles. Vous devrez avoir l'étoffe d'un chef, être un fin stratège doué d'un excellent sens

MICRO PROSE

tactique. On n'est pas à Bay Watch.

Pour IBM compatibles et CD-ROM.



LEISURE SUIT LARRY 6

Larry croque la pomme

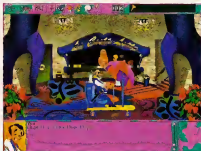
En suivant les diverses sagas de l'éditeur américain Sierra, on se rend compte à quel point les jeux vidéos ont évolué. Il suffit pour cela de se remémorer la qualité graphique du premier *Leisure Suit Larry* et de ce nouvel épisode pour s'apercevoir du gouffre les séparant. En jouant à cette nouvelle mouture, on constatera aussi une évolution en ce qui concerne la profondeur de jeu. Vous incarnerez toujours le séducteur le plus minable de la West Coast, Larry Laffer. Après bien des péripéties (mange, divorce, drague à outrance, de nombreux échecs et quelques succès), notre pauvre Larry tue le temps en se baladant sur les plages californiennes.

Rêve ou cauchemar

Alors que vous tentez tant bien que mal d'impressionner toute une ribambelle de mâles et femelles surgonnées, l'approche d'une gigantesque limousine annonce avec un suspense certain une éventuelle reprise de vos affaires sentimentales. Une charmante demoiselle proclame que vous êtes sélectionné pour participer à un jeu télévisé. Curieusement, tous les autres hommes du coin refusent. Acceptant avec joie (la carrosserie de la dame y étant pour beaucoup), vous vous retrouvez sur un plateau TV face à trois charmantes créatures aux abus des plus imposants et à un adversaire qui a gagné d'avance. (Hé oui ! Même aux USA, les jeux sont truqués) Après une émission aussi longue qu'intéressante pour les pauvres spectateurs que nous sommes, Larry termine second et obtient comme prix de consolation un séjour de deux semaines à La Costa Lotta, un coin aux allures paradisiaques. À bien y réfléchir, ce ne fut pas une si mauvaise journée !

À peine arrivé sur les lieux de vos futures escapades sulfureuses (du moins vous l'espérez), votre libido ne fait qu'un tour en « lockant » votre regard sur la réceptionniste, Gammie. Première chose à faire, inspecter tout le bâtiment afin d'y déceler d'éven-

L'été approchant à grands pas, Sierra vous propose d'entraîner vos talents de séducteur grâce à cette adaptation sur Macintosh de la saga Larry Laffer. Après quelques heures de jeu, vous ferez passer Olivier - El Seductor - pour un débutant maladroit...



▲ Une réception si accueillante, l'en rêve à chacun de mes voyages (vieilles rengaines de Didier).



▲ Gammie ! Te déshabille pas tout de suite. Je préférerais un peu d'intimité.



▲ Ce Gary ne me dit rien qui vaille. Il a des airs que moi, viril mâle, je n'apprécie guère.



▲ Une belle chambre qui n'attend qu'une présence féminine pour parfaire le décor.



▲ La Costa Lotta ou comment jouir d'un paysage tropical au beau milieu d'une foultitude de créatures de rêve inaccessibles.

tuelles conquêtes. Après quelques minutes, vous constaterez que cet hôtel est magnifiquement fourni en créatures à vous redonner le goût de la musculation « subventrale ».

Je vous laisse le soin de découvrir la suite mais sachez d'ores et déjà que vous aurez à votre disposition - si vous arrivez à les convaincre - neuf magnifiques « femelles » prêtes à tout pour peu que vous leur rendiez un petit service. Ainsi, pour Rose, l'Hispanique, vous devrez trouver un cadeau qui lui



▲ Quel coin paradisiaque !
Dommage que je ne sois pas
accompagné. Sniff ! Dur, dur
d'être solitaire.

plaira. Pour Shablee, il vous faudra partir à la recherche d'une robe de bal. En ce qui concerne Gammie, réparez la machine à « sucer la cellulite » (elle n'en a pas vraiment besoin d'après ce qu'on peut voir mais bon... Les femmes sont si complexes et compliquées comme vous le savez probablement déjà...) et elle se jetera à vos pieds.

Du PC sur Mac

Pour ce qui est du système de jeu, je ne vous apprend rien en vous disant que tout est contrôlé via la souris et une petite série d'icônes vous permettant d'interagir aussi bien avec les personnages que le décor ou les objets. De ce côté-là, n'importe quel débutant pourra aborder l'aventure sans aucun problème.



▲ Face à une telle concurrence, vous ne
comprenez guère votre sélection. Peut-être
est-ce dû à votre charme naturel.

L'avis de Michel

Au dos de la jaquette on peut lire : « Encore mieux, encore plus long et encore plus difficile ». Bon, c'est le cas mais je pense que le filon commence sérieusement à se tarir. Le scénario plus que simplet est un prétexte à une série de répliques implacables. L'attrait de ce jeu vient de son humour mais, à part les fans de la série et les voyeurs en puissance, Larry 6 laisse un peu sur sa faim d'autant plus que la réalisation n'est pas vraiment à la hauteur de la machine. C'est tout bon pour les inconditionnels, sinon...



▲ L'Hispanique Rose a un charme fou
avec son accent. Elle vous
demande un cadeau en échange
de... vous savez quoi !



▲ La salle des horreurs par excellence. C'est là où
toutes les femmes viennent se refaire le visage.



▲ La machine à « sucer la cellulite » devra
être réparée si vous voulez vous taper
Gammie, la réceptionniste.



▲ Le coin cuisine est plutôt bien fourni.
Son contenu ne semble pas très conseillé
pour garder la ligne.

Sur le plan graphique, Larry 6 sur Mac est l'adaptation au pixel près de la version PC. Habituellement, j'aurais lynché (cf. test de Gabriel Knight dans ce même numéro) le jeu mais dans ce cas précis, Larry 6 PC étant déjà en 640*400. En débarquant sur Mac, on n'a plus à supporter les pixels rectangulaires des PC en basse résolution. Malheureusement, cette mouture garde les mêmes défauts que l'ancienne : la qualité graphique est très inégale. Autant les décors sont fouillés et colorés, autant les sprites des personnages sont plus que moyens, hormis peut-être ceux de Larry. Sur le plan sonore, le support CD vous permettra d'apprécier la qualité des voix (surtout féminines). Les musiques, collant parfaitement à l'ambiance, ne sont pas CD ce qui est vraiment dommage. On a même l'impression que les programmeurs se sont contentés de « balancer » les sons PC ; ce qui est un véritable affront à tout Macfan.

Michel Houng

Aventure	
60%	Support
Graphisme	13
Son	11
Animation	10
Durée de vie	12
+	Humour omniprésent. Érotisme bon enfant.
-	Animation médiocre. Qualité musicale « PC ». Qualité variable des graphismes.
Technique : Mac ou PowerMac 68040 et au dessus, 6 Mo de ram, moniteur 13 pouces 256 couleurs ou niveaux de gris, lecteur CD-Rom.	
Versions : PC disquette, PC CD-Rom.	
Testé sur : Quadra 850, lecteur CD-Rom double vitesse.	
Environ 400 francs	

NBA LIVE 95

Après des essais infructueux avec Michael Air Jordan d'EA et NCCA Road de Bethesda, il semblerait qu'Electronic Arts ait enfin réussi son coup : la première simulation de basket jouable sur PC. Serait-ce l'événement interplanétaire de l'année ? Peut-être...



▲ Magnifique dunk ! Tens, au passage, un petit coup de pied sur le défenseur, histoire de l'envoyer paître ailleurs.

Vous ne serez certainement pas étonné de savoir que l'engouement des Américains pour le basketball est incroyablement communicatif. Il faut avouer que la NBA fait un travail extraordinaire sur le plan médiatique et commercial. Depuis quelques temps déjà, vous avez pu constater que ce sport s'incruste de plus en plus entre les retransmissions de rugby et de football. Profitant de l'absence et après avoir connu le succès planétaire avec des titres comme John Madden Football et NHL Hockey, Electronic Arts ne pouvait laisser passer une occasion pareille pour prendre d'assaut vos écrans VGA certainement peu habitués à une telle frénésie et un tel spectacle (me laisserais-je déjà emporter par mon engouement...).



▲ On s'y croirait, ne trouvez-vous pas ? Et encore, vous ne pouvez percevoir l'ambiance sonore saisissante.

Règles à la carte

J'imagine qu'avec la culture générale et sportive que vous possédez tous, chers lecteurs assidus d'un magazine généralissime répondant au doux nom de Génération 4 (petite séquence léchage de

client et fleurs personnelles), je n'ai nul besoin de vous conter les règles de ce noble sport. Donc entrons dans le vif du sujet.

NBA Live 95 propose trois modes de jeu : saison, play-off et exhibition. Je pense que vous avez de-

viné à quoi correspondait chacun d'entre eux. L'une des originalités est que vous pouvez jouer suivant trois styles particuliers : arcade, simulation et custom. En fait, c'est le degré de réalisme qui est pris en compte. Le custom vous permet d'adapter les règles à votre guise. En continuant dans cette voie, sachez que le nombre d'options est tout simplement incroyable. Cela va du degré de difficulté (rookie, all stars et starter) aux divers réglages sonores et graphiques en passant par l'assistance de l'ordinateur pour les shoots. Bref, avec NBA Live 95, vous ne pourriez pas dire que le jeu ne vous correspond pas.

Estampillé NBA, ce soft inclut les véritables noms de toutes les équipes de la NBA ainsi que les plus récents transferts. Cela peut être un détail pour beaucoup d'entre vous mais les passionnés apprécieront le travail d'actualisation effectué par les développeurs. Après le choix du mode et de votre

Toutes les stars à portée de joystick

équipe, vous suivez une présentation des équipes en lice. Tous ces écrans

sont d'une belle qualité qu'on se croirait presque sur une chaîne TV retransmettant un match. Comme toute simulation qui se respecte, vous pourrez en cours de partie effectuer des remplacements ou bien changer de tactique. C'est là que les connaisseurs pourront sortir leur épingle du jeu car, à mon avis, une expérience stratégique est requise pour profiter pleinement de toutes les subtilités que propose NBA Live 95 dans ce domaine. Je regret-



Deux grandes stars pour un jeu magnifique en punch et jouabilité.



Et voilà tous les écussons des équipes de la West Coast et de la East Coast. Avis aux collectionneurs !



▲ Et encore un smash d'anthologie et ce, au milieu de trois joueurs. Quand je disais que j'étais un dieu vivant...



▲ Un petit lancer franc pour piquer quelques points facilement quoique...



▲ Magnifique dunk ! Tiens, au passage, un petit coup de pied sur le défenseur, histoire de l'envoyer paître ailleurs.



▲ Le menu de choix des équipes en mode exhibition propose en plus les qualités de chacune d'elles.



▲ L'une des meilleures méthodes pour marquer, c'est encore de « virer » les adversaires.

te de ne pas avoir plus de place pour vous citer toutes les possibilités qu'offre ce hit mais vous ne serez aucunement déçu.

Alors que sur le plan des possibilités NBA Live 95 est quasi-parfaite (la perfection n'existant pas dans ce bas-monde), la réalisation semble avoir bénéficié de tous les soins des programmeurs. La

vision isométrique peut-être critiquable pour la visibilité mais en ce qui concerne NBA, je n'ai pas de reproche particulier à faire. Avec un contexte sonore flubeux (brutages réalistes, bande musicale très punchy), NBA Live 95 porte bien son nom. On se croirait presque en direct live. ■

Michel Houang

Smasher comme bon vous semble, c'est gratuit !

mode actuelle l'obligeant, vous pourrez choisir entre deux modes graphiques (320*200 ou le 640*400). Bien entendu, il est fortement conseillé de posséder une bonne carte graphique pour des scrollings potables sinon, bonjour la débâcle. Sur le plan graphique, on peut émettre deux reproches. Le mode SVGA est d'une finesse ahurissante et d'une beauté magnifiée par des couleurs chatoyantes mais malheureusement les sprites des joueurs sont ridiculement petits. Dans ce mode, un écran 20 voire 21 pouces me semble plus adéquat. Le mode VGA est, en revanche, particulièrement plébiscité ce qui est vraiment dommage sans pour autant porter atteinte à une jouabilité fantastique. L'avantage est que dans ce mode-là, le jeu fonctionne correcte-

Simulation sportive

81%

Support



Disquette

Graphisme

Son

Animation

Durée de vie

10

17

16

18



▶ Extrême jouabilité.

▶ Animations.

▶ Une bande sonore



▶ Joystick conseillé.

▶ Rame en SVGA.

Technique : 386 DX, 4 Mo, disque dur, lecteur CD-Rom.

Versions : Megadrive - Super Nintendo.

Testé sur : PC Pentium90, 16 Mo.

Environ 350 francs

L'avis de Michel

Ayant passé d'interminables soirées à smasher dans tous les sens avec NBA Live 95 sur console, j'ai été agréablement étonné du travail réalisé par Electronic Arts sur la version PC. Avec une présentation extrêmement soignée, NBA Live 95 est sans aucun doute LE jeu de basket sur PC. Pour peu que vous ayez une carte sonore correcte, vous allez être doué au sol. C'est l'extase pour les oreilles. Après tant d'éloges, vous ne devez pas le rater si vous êtes fan de basket américain. Attention tout de même, NBA Jam d'Acclaim pointe son nez.



GABRIEL KNIGHTS

SINS OF THE FATHERS

Plus d'un an après la version PC, les possesseurs de Macintosh vont enfin pouvoir apprécier l'horreur, le macabre et les mystères qui entourent cette aventure. Si jamais vous ne supportez pas les scènes difficiles, appelez votre cardiologue ou passez à autre chose.



Du vague à l'âme

S'il y a un aspect qu'il est difficile de recréer dans un jeu, c'est bien l'ambiance. Parmi les réussites, on peut citer Doom qui, dans son genre, est sans conteste le top. En y jouant la nuit, dans le noir, sono à fond, Doom prend alors toute son ampleur. Dans le domaine de l'aventure, Gabriel Knight tient sans conteste possible le haut du pavé. Abordant un thème plutôt original et si peu usité dans le monde ludique, Gabriel Knight appartient au panthéon des jeux d'aventure depuis sa sortie sur PC. Qu'en est-il de sa conversion sur Mac ? C'est ce que nous allons voir.

Louisiane forever

Ceux qui ont apprécié le film « Angel Heart » avec Mickey Rourke, Charlotte Rampling et Lisa Bonet adoreront sans aucune retenue Gabriel Knight. Vous y retrouverez toute l'horreur, toute la passion et bien des mystères qui ne se dévoileront que grâce à votre persévérance et votre perspicacité. Comme vous avez dû le deviner, vous incar-

nez un jeune homme répondant au chevaleresque nom de Gabriel Knight. Possédant une librairie totalement gérée par votre assistante Grace, notre cher Gabriel souffre d'insomnies dues à des cauchemars à répétition. Ceux-ci sont, lui semble-t-il,

**Ne jouez jamais
seul, c'est
dangereux**

totallement incompréhensibles. Partant de là, votre but sera d'essayer de connaître le pourquoi de ces atroces nuits. Au fil de l'histoire, de nombreux événements qui vous paraîtront anodins et hors sujet,

viendront corroborer vos pressentiments nocturnes. Parmi les premiers faits qui vous tomberont dessus, vous cherchiez à connaître le passé de votre famille grâce à votre grand-mère. Via votre pote inspecteur de police, vous vous intéresserez à une série de meurtres des plus cruels.

Gabriel Knight est probablement l'un des jeux d'aventure les plus difficiles provenant des laboratoires de Sierra. Mais attention, difficile ne veut pas dire impossible ou injouable, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit. En fait, depuis l'avènement de ce qu'on peut appeler les jeux d'aventure animés (merci LucasArts), ceux-ci sont devenus beaucoup plus abordables aux novices. Tout se contrôle via la souris et par l'intermédiaire de quelques icônes. Dans Gabriel, on peut ainsi actionner, parler ou

interroger, examiner, prendre, ouvrir ou fermer, utiliser et déplacer. L'une des possibilités les plus intéressantes est l'option « enregistrement ». En effet, compte tenu de l'importance des dialogues dans ce jeu, il est fort appréciable que



▲ Une ville au crépuscule, il n'y a rien de plus calme. Une fois la journée entamée, la violence regagne la cité.



▲ Chez votre grand-mère, vous tâcherez de soufrier des infos concernant votre famille.

les concepteurs aient pensé à une sorte de magnéto, qui enregistre toutes vos conversations. Cette interface aussi conviviale soit-elle n'apporterait rien si la réalisation ne suivait pas. De ce côté-là, Gabriel Knight s'en sort plutôt bien. Sur le plan graphique, il est regrettable de constater une fois de plus que l'éditeur s'est contenté de convertir directement les images PC sans aucune retouche flagrante. Habitué comme vous l'êtes certainement à de hautes résolutions, il est assez choquant de voir des graphismes pixellisés. Cependant, même si l'aspect graphique importe à beaucoup d'entre vous, on ne peut tout de même pas « tuer » ce produit pour cette raison d'autant plus que les autres facteurs sont parfaitement maîtrisés. En plus d'un



▲ Peu bavard ce flic. Un peu roublard et surtout vieux. Il vous donnera des photos inquiétantes.



▲ Un décor digne du « Silence des Agneaux ». Plus lugubre et macabre, tu meurs !

L'avis de Michel

Gabriel Knight est un excellent jeu d'aventure qui devrait contenter la majorité d'entre vous. Un seul point noir : il est frustrant, voire insultant, de se retrouver avec des graphismes PC sur un Mac. À part cela, le jeu ne perd pas de son charme avec une ambiance très bien rendue et une intrigue complexe à soufrier. Bref, c'est un bon investissement mais je vous conseille d'être de plus en plus exigeant. N'oubliez pas que vous êtes le client et selon un vieil adage, le client est roi ! Un jour, vous aurez des versions Mac digne de ce nom !



▲ Voici la carte qui vous permettra de vous déplacer dans la ville.



▲ Il semblerait que votre boutique soit peu fréquentée. Vu le décor, ça ne m'étonne pas.

scénario de qualité, Gabriel Knight bénéficie d'animations de haute volée. Votre personnage bouge parfaitement et accomplit les mêmes mouvements que vous et moi. Ainsi des actions banales comme ramasser, ouvrir, mettre son imper sont représentées à l'écran par des animations parfaites. On peut supposer (et j'en suis même certain) que les auteurs ont utilisé la méthode du rotoscoping. Le contexte sonore n'est pas en reste avec une multitude de bruitages agrémentant les divers événements. Dans l'ensemble, Gabriel Knight sur Mac surpasse la majorité de ses concurrents. Si vous aimez le thème, vous ne serez pas déçu. ■

Michel hongu



▲ Pour connaître le lieu du crime, essayez d'accéder à la radio de ce motard.

Aventure	
77%	Support Disquette
Graphisme	12
Son	12
Animation	13
Durée de vie	15
+	Ambiance macabre. Un scénario bien ficelé. Interface.
-	Résolution graphique. Adaptation tardive.
Technique : Mac ou PowerMac, 68030 et au-dessus, 5 Mo de Ram, 3,5 Mo avec syst. 7, 256 couleurs, compatible Général MIDI et Roland MT	
Versions : PC	
Testé sur : Quadra 650.	
Environ 400 francs	

MORTAL KOMBAT 2

Testé dans le numéro 74 par notre Thierry national, cette nouvelle mouture sur PC assure. Le mode VGA 256 couleurs apporte aux graphismes toute la beauté qui manquait malheureusement à la version Amiga. En ce qui concerne les animations, c'est plus qu'honorable. En fait, le scrolling et les sprites bougent plutôt bien. La jouabilité est tout aussi exemplaire mais il est fortement conseillé de posséder un joystick ou un joy-pad. Comme tout soft de castagne actuel, il regorge de coups spéciaux et a la grande originalité de proposer des fatalités, les « friendships » et les « batallies ». Une seule déception, la version CD ne propose rien en plus. On aurait aimé des musiques CD...



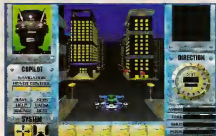
Jeu de baston
CD-Rom PC
Acclaim

72%



JUMP RAVEN

On ne peut pas dire que les tentatives des majors du cinéma dans le monde des jeux vidéo se soient avérées fructueuses. Après les essais de Time Warner, Paramount se lance avec un Jump Raven quelque peu décevant. Adapté d'un jeu Mac (c'est visible à des kms), Jump Raven est une sorte de shoot dans le labyrinthe que constitue la ville. Vous y pilotez un hovercraft futuriste muni d'un armement conséquent. Votre but est de nettoyer la ville des Skinheads et des Cyber-punks qui infestent New-York. Après les quelques minutes de découverte et les assez jolies scènes cinématiques, Jump Raven devient vite lassant sans parler des longueurs qu'occasionne la présence des voix.



Jeu d'action
CD-Rom PC Windows
Paramount Interactive

39%

TERRACE

Terrace est adapté d'un jeu de société du même nom ayant reçu de nombreux prix. Cette conversion sur micro (et plus particulièrement sur PC Windows) s'avère assez agréable. Il serait un peu laborieux que je vous explique les règles de ce jeu mais sachez que vous n'aurez pas besoin de trois semaines pour en comprendre le fonctionnement. La réalisation est assez décevante avec des graphismes des plus sobres et un contexte sonore quasi-inexistant. En fait, j'aurais bien vu Terrace inclus dans un pack de jeux de société pour Windows plutôt qu'un jeu commercialisé à part entière. Il faut tout de même avouer qu'il n'est pas trop cher. À réserver aux cervelles en manque d'exercice.

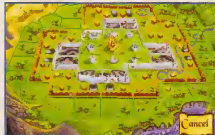


Jeu de réflexion
PC Windows
PPS

49%

DOMINUS

L'essentiel du jeu consiste à faire apparaître des troupes (par invocation) sur une carte tactique en 3D géométrique. Ensuite, elles combattent toutes seules les ennemis environnants. Malgré des idées intéressantes (dont la création de créatures), les graphismes sont d'une inacceptable grossièreté et la carte tactique, sans zoom ni radar, vous contraint à des scrollings dans tous les sens pour localiser les troupes ennemies. De plus, Dominus n'a pas d'unité de lieu ni d'action. La carte tactique n'est qu'un écran paramétré d'autres et le fait de devoir bouclayer entre de multiples séquences ruine le rythme du soft. Au bout de quelques heures, le joueur s'ennuie ferme. **Dommage.**



Jeu de stratégie
PC
US Gold

41%

DRUG WARS

Vous incarnez un héros qui lutte contre le drogue et devez pour cela praliner tout individu amer. Facile, on tire sur tout ce qui bouge ! Oh, mais vous manquez cruellement de réflexes. Comme ses prédécesseurs, le jeu est entièrement en vidéo digitalisée et parcouru d'animations intermédiaires, Gifs, par le soft, vos déplacements en mode subjectif lui confèrent une ambiance très « *Stargate* et *Hitch* ». Le résultat est excellent. Ajoutons que les brayages et musiques sont variés et de bonne qualité. Pourtant, même s'il faut reconnaître que *Drug Wars* arrive à instiller le joueur dans un niveau de stress stimulant, l'intérêt et la durée du soft restent assez limités...



Jeu d'action
CD-Rom PC
American Laser Games

52%

Premier Mail Order

[illegible][illegible]

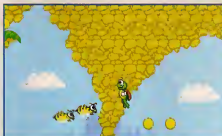
TITLES

[illegible]

<input type="checkbox"/> MASTERCARD		NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE		EMVOYEZ A:	<input type="checkbox"/>	ENVOYER CHEQUE PAR LE BUREAU CANADIEN COORDONNEUR		TOTAL	<input type="text"/>	TTC	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> VISA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> CARTE BLEU	DATE D'EXPIRATION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	PREMIER MAIL ORDER Dept:GEN04 9-10 THE CAPRICORN CENTRE Granes Farm Road, Basildon Essex, SS14 3UL, ANGLETERRE				A L'ORDRE DU PREMIER MAIL ORDER			
				PAYEE	CORRUM	ANNUA	A-JUNE	SECT	ET		

SUPERFROG

Depuis le temps qu'on attendait un bon jeu plate-forme sur PC... En un mot comme en mille, Superfrog PC ne déçoit pas. Le scrolling multidirectionnel est impeccable. Pour ce qui est de la jouabilité, il n'y a rien à redire. Votre super-grenouille est d'une maniabilité extraordinaire. Les agencements des niveaux sont vraiment bien pensés sans oublier une multitude de passages secrets fourrés de bonus. Rappelons que vous devez collecter un certain nombre de pièces d'or afin d'ouvrir la porte de sortie. Entre chaque niveau, vous pourrez jouer au jackpot afin d'accumuler des bonus ou des codes de niveaux. C'est l'une des originalités de ce jeu qui est sans conteste un des meilleurs du genre.



Jeu d'action
PC
Team 17

80%



US NAVY FIGHTERS

Electronic Arts pense beaucoup aux p'tits français que nous sommes. En effet, ils nous proposent une nouvelle version en français de ce magnifique simulateur de vol. USNF est sans aucun conteste l'un des tops dans le domaine. Compte tenu de toutes les options disponibles, vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin. Bien que pour apprécier pleinement ce jeu vous devriez posséder une grosse configuration, E. A. a pensé aux petits PC puisque vous pouvez choisir la résolution graphique (jusqu'à 1024X768). Il est en revanche regrettable que la bande sonore n'ait pas été traduite elle aussi en français. J'aurais bien aimé que la tour de contrôle m'interpelle dans la langue de Molière.



Simulation
CD-Rom PC
Electronic Arts

80%

ALIEN OLYMPICS

Depuis la série des Games d'Epyx sur les 8 bits comme le C64, il faut avouer que le genre s'est un peu tari. Mindscape tente de relancer le genre avec un jeu multi-épreuves mettant en scène des Aliens. Autant vous le dire tout de suite, préparez vos claviers car ils vont en pâtir. En effet, sur la majorité des épreuves, vous devrez agiter avec véhémence votre bâton de joie afin d'accélérer le mouvement de votre concurrent. Alien Olympics est tout d'abord sympa mais il manque vite d'originalité. Un soft à réserver aux nostalgiques.

Jeu d'arcade
PC
Mindscape

30%

MAD DOG McCREE

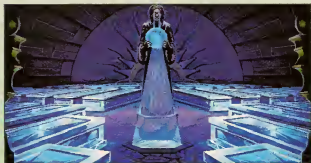
A. I. G. vous propose désormais la version Mac de ce shoot'em up vidéo. Vous incarnez un jeune cow-boy chargé de nettoyer la ville de la vermine. Suivant une vue subjective, vous assisterez à des séquences vidéos « interactives ». Les animations et les graphismes bénéficient des qualités intrinsèques du Mac. Le contexte sonore n'est pas en reste, CD oblige. En fait, la réalisation est honorable. Malheureusement, le soft est toujours aussi inintéressant. Encore un pseudo-jeu à mettre dans vos lecteurs de CD-Rom si vous le souhaitez.

Shoot'em up
CD-Rom Mac
American Laser Games

38%

DEATH GATE

Il est arrivé incognito et a enthousiasmé les membres de la rédaction. Seulement voilà, ces mêmes membres sont fainéants et peu doués. C'est donc Jan Langlo, un lecteur suisse qui vole à votre secours et au nôtre en nous communiquant la solution complète de cette petite merveille. Thanks Jan, and May The Force Be With You.



ARIANUS

Parlez à Xar. Questionnez-le à propos de son plan. Prenez un globe de lumière. Allez deux fois à l'Ouest. Lancez un sort Transfert de rune sur le symbole et appliquez-le sur la Pierre directionnelle. Utilisez alors celle-ci. Rentrez dans la cave. Parlez à Jarre. Allez dans la pièce à côté et parlez à Limbeck. Continuez ensuite vers l'embranchement où vous prendrez au Nord-Ouest. Discutez avec le nain et demandez-lui son bout de tuyau. Prenez aussi celui qui reste dans la calisse. Retournez à l'intersection et allez au Nord. Lancez le sort Châleur sur le détecteur. Continuez vers le vaisseau où vous irez dans la cale. Parlez au prisonnier en bas à droite et acceptez son anneau après lui avoir promis de l'aider. Montez dans la cabine et prenez-y le flacon de vin. Retournez alors auprès de Limbeck. Prenez le bouchon de liège. Chez Jarre, emparez-vous du tee-shirt et du bout de

tuyau en-dessous. Retournez dans votre vaisseau et utilisez le gouvemail pour vous rendre chez le roi. Allez vers les gardes et donnez leur l'anneau du duc. Une fois ressorti, prenez le chemin vers l'Ouest. Saisissez-vous du demi-sécateur pour soulever la barrière de sécurité. Ouvrez la fenêtre et entrez. Prenez le chandelier et le livre sur la Confrérie. Lisez-le. Lancez le sort Créer une poche de réalité sur la tapisserie et pénétrez-y. Parlez à l'elfe, donnez-lui le vin et reprenez-lui. Questionnez-le sur le sort Voile de ténébres. Après maintes excuses, retournez sur Drevlin. Allez voir Limbeck et donnez-lui le chandelier. Récupérez le bout de tuyau. Trempez le tee-shirt dans la bouteille d'encre. Retournez sur le vaisseau elfe en utilisant le même stratagème que la dernière fois. Dans la cabine du magicien, lancez le sort Voile de ténébres sur le tee-shirt et posez celui-ci sur les statuettes. Allez ensuite dans la cale et cachez-vous dans la pièce d'à côté. Ouvrez la calisse, prenez le Zinger et actionnez-le.





Une fois à Skurwash, allez au Nord. Quand l'orphelin vous le demande, acceptez de lui rendre service. Allez donc à l'Ouest. Lancez le sort *Intervir* sur le garmement. Acceptez son aide dans votre quête. Regardez la poupée. Allez au Nord-Ouest. Prenez le pied-de-biche. Parlez au jeune voyou. Retournez sur le vaisseau elfe. Allez dans la cale, forcez le coffre avec le pied-de-biche et emparez-vous de son contenu. Rendez-vous ensuite à l'auberge, à l'Est de la place où se trouve la tour. Adressez-vous au tenancier et vendez-lui vos joyaux nains. Acceptez la mission qu'Hugh vous propose. Retournez voir le gamin et donnez-lui l'argent. Patientez et prenez le lockpick aîné que l'information. Allez au Sud-Est de la tour, devant la maison du marchand. Insérez le lockpick dans la serrure et activez-le trois fois pour produire, dans l'ordre, les sons *CLACK-TICK-THUNK*. À l'intérieur, prenez le livre de poésie et lisez-le. Bougez l'aiguille du cadran sur la cheminée en bas à gauche, en haut à droite et en haut à gauche. Prenez le journal intime et lisez-le. Lancez le sort *Créer une poche de réalité* sur le tableau et pénétrez-y. Parlez au marchand, faites-vous passer pour l'envoyé de sa fiancée, demandez son amulette et répondez comme indiqué dans son journal à ses trois questions. Apportez



alors l'amulette à Hugh. Quand vous êtes dans la tour, ne perdez pas trop de temps. Poussez la table, ouvrez la fenêtre et regardez quel continent apparaît. Sortez et placez le lockpick sur la porte de droite. Reproduisez les trois mêmes sons que tout à l'heure. Entrez et lancez le sort *Mouvement* sur la statue. Récupérez le collier et sortez. Regardez sur

le papier que vous a donné l'enfant quel mot est au-dessus du nom du continent que vous avez repéré. Ce mot indique les initiales des matières des mains sur lesquelles il vous faut appuyer pour ouvrir la voie. Entrez, posez le collier sur le piédestal et prenez l'orbe ainsi que les deux livres. Reprenez le collier pour vous débarrasser des assassins et sortez. Lisez les deux livres et retournez sur le vaisseau elfe pour revenir sur Drevlin.

Sur place, allez voir le nain grincheux. Réparez ses conduites d'eau avec vos cinq morceaux de tuyau (il y a plusieurs solutions) et fermez l'écoulement avec le bouchon. Après avoir parlé au nain, allez voir Jane. Prenez la marmelade et une tranche de pain. Mettez-en par trois fois sur celle-ci et apportez-la à Limbeck. Récupérez le parchemin et apportez-le au nain qui n'est plus grincheux. Prenez le morceau de minéral et mettez-le dans le compartiment prévu à cet effet dans la salle à l'Est de l'intersection. Allez alors à l'Est et mettez l'orbe de cristal dans les mains



de la statue. Prenez la pièce du Sceau et retournez dans le Nordous avec votre vaisseau. Donnez la pièce du Sceau à Xar. Parlez-lui éventuellement. Dans votre vaisseau, lancez un sort Transfert de rune sur le livre traitant de Pryan et inscrivez-le sur la Pierre de direction. Utilisez cette dernière, et en route pour...

PRYAN

Allez deux fois à l'Ouest. Prenez une noix et une coquille. Retournez à votre vaisseau et rendez-vous à la Cité dans les arbres.

Allez au village. Prenez la corde. Ouvrez la porte de l'habitation à gauche et entrez. Acceptez de travailler. Discutez avec la fillette et donnez-lui votre poupée animée. Parlez avec la cuisinière. Sortez et suivez la fillette. Donnez la corde au prince elle puis parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous invite à partager leur campement secret. Quand une brasse s'échappe du feu, ramassez-la avec la coquille de noix. Attendez la venue de Zifnab puis lancez le sort de Téléportation sur le disque blanc. Discutez à satiété avec le Sartan. Prenez ensuite le disque noir. Attachez la corde à la branche. Descendez les escaliers. Dans le jardin, prenez des fleurs bleues et des jaunes. Ecrasez ces dernières et insérez le résultat dans la noix. Balancez-vous de l'autre côté du gouffre. Au bord de celui-ci, lancez-y le disque noir. Au campement des enfants, lancez un sort de Téléportation sur le disque blanc. Vous arrivez en charmante compagnie. Lancez le



pot de marmelade sur l'araignée. Appliquez la coquille avec la brasse sur le nid d'insectes. Utilisez alors la cisaille sur le cocon qui contient le Bâton d'or. Poussez le cadavre et récupérez la lièche ainsi que les champignons. Téléportez-vous. Au camp des enfants, donnez au prince les fleurs, le livre de poésie et le Bâton. Parlez à la princesse et demandez-lui de vous accompagner avec le prince. Retournez ensuite à la Citadelle. Allez deux fois au Nord depuis la porte de la Cita-

delle. Demandez à la princesse de jouer sur sa flûte l'air contenu dans le livre de Pryan. Libérez la naine en coupant les lances avec la cisaille. Discutez avec elle et renseignez-vous sur le remède contre la toux de la princesse. Allez ensuite ramasser au pied de votre vaisseau la plante rose. Puis retournez voir l'animal perché sur sa branche et lancez-lui la noix fourrée. Récupérez la chair et donnez-la à la princesse ainsi que les trois autres ingrédients. Retournez là où vous avez trouvé la naine et demandez encore une fois à la princesse de jouer de la flûte sans interruption. Poursuivez dans la forêt jusqu'à la clairière des Tytans. Là, demandez au prince de grimper dans l'arbre pour y prendre le fragment de cristal. Courez alors vers la souche creuse indiquant l'entrée du royaume des nains. Tirez sur la branche pour l'ouvrir et jetez-y le fragment. Allez ensuite devant la porte de la citadelle et attendez la venue de la naine. Faites ouvrir la porte. Après avoir parlé avec Zifnab, prenez le morceau de Sceau et apportez-le à Xar dans le Nexus avant d'inscrire la rune du Monde de la pierre et d'y partir à travers la Porte de la mort.



ABARRACH

Après une reconnaissance des environs, et surtout de l'horloge, entrez dans la maison au Nord de celle-ci. Parlez au majordome. Montez à l'étage. Prenez le plateau à thé et le livre de la nurse. Parlez-lui alors et dites-lui que vous allez la mener à son

GANSHEE (A1200)

Pour activer le mode « jeu », du short'em up Core Strike, touchez **MARY WHITEHOUSE** au début. Dans l'un des vaisseaux (Les) écheaux, les ours polaires comme les mères de famille poussent devant elles leur fanhlu, tous appartenant à un même groupe, puis impuinement la vérité. Le jeu est fini ! Si vous voulez tout sans être tué, le code **KANNIJADE KREW** vous rendra invincible.

CANNON FODDER 2 (AM)

En sauvegardant votre partie sous le nom de **JOOLS**, votre lanceur devient un général contre Joles. Cette histoire finit aussi avec le premier version du jeu.

DESERT STRIKE (PC & CD-Rom PC)

Quittez le jeu avec la touche « Escape » pour accéder au menu inter-jeu et tapez **WATERGILL** avant de recommencer le jeu. Vous n'avez plus la touche « Escape ». Vous êtes maintenant invincible avec des munitions, du fuel et un bouclier de protection en quantité infinie. En pressant la touche « T » vous allez à la vitesse de l'éclair, à la discrétion de la machine. En appuyant sur cette même touche, enfoncez « F12 » pour activer ou désactiver le cheat mode. Pour accéder au Super Gun Level, tapez le password : **CMVNMNMML**.
• Mission 1 : **SPY**
Récupérer un esclave à l'intérieur du camp numéri-

ré, où il a trouvé refuge. Il est assis, il n'est pas décapité.

• Mission 2 : AIRFIELD

Attaquer l'air port et tuer les deux suspects les plus importants des parties du Supergun.

• Mission 3 : GUN PARTS

Empêcher le canon de la base de tirer. Les parties vitrées du Supergun vont détruire le site de construction. Sauver les cinq soldats civils captifs. Détruire des infrastructures essentielles.

• Mission 4 : BATTLE OFFICIAL

Un officiel ennemi est susceptible de vous fournir des détails sur le système de défense du site du Supergun. Il se trouve dans un immeuble de la partie Est de la ville. Il est l'ennemi principal de la mission 3. Vous pouvez le tuer à l'issue

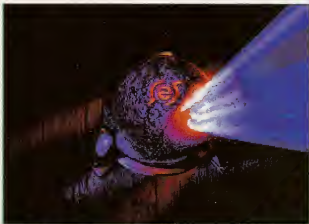
livre. Lisez celui-ci et laissez-le ouvert à la page du poème « Saisis ce serpent ». Retournez vers le travailleur dans son champ. Demandez-lui son seau et invitez-le à vous suivre. Allez dans la caverne où se trouve le serpent. Rendez son livre à la nurse. Les voilà bien occupés ! Ne vous occupez pas de la porte du fond pour l'instant. Prenez le tas de cailloux et mettez-le dans le seau. Retournez à l'horloge et montez dans la tour. Bougez deux fois l'aiguille. Remontez la corde. Pendez le seau lesté au crochet et attendez. Quatre coups sonnent. Tirez sur le levier pour relâcher la corde. Descendez et allez constater que le majordome a ouvert la porte. Entrez dans la pièce, prenez le livre et lisez-le. Naviguez vers le lieu indiqué.

Entrez dans le palais. Tâchez d'en apprendre le plus possible avant de sombrer dans l'inconscience. Parlez à l'autre prisonnier. Lancez le sort l'arm sur le chien. Donnez le morceau de viande au chien puis prenez-en possession. Retournez dans la salle de banquet et prenez la deuxième bouteille depuis la gauche. Donnez-la à Haplo. Prenez la clé qui pend au mur et remettez-la au prince puis à Haplo. Touchez Haplo. Libérez-vous. Prenez la bouteille et buvez-la. Donnez le reste au prince. Prenez l'étau et discutez à nouveau avec lui. Laissez-le vous guider vers la cachette des réfugiés.

Parlez à un des joueurs, vous obtiendrez des runes en os. Discutez avec Balthazar. Lancez le sort Possession sur le chien. Touchez Haplo. Reparez à Balthazar. Glissez-vous dans le passage. Prenez la robe puis le livre et lisez-le. Allez ensuite raconter vos expériences à Balthazar.

Retournez alors à Telestia. Allez vers la porte au fond de la caverne. Pour l'ouvrir, considérez votre pavé numérique et tournez les flèches correspondant aux chiffres 2, 4, 6, 8, 1, 3, 7, 9, 2, 4, 6, 8 et enfin 5 : toutes les flèches sont tournées vers le bas. Entrez, parlez au nain (ou ce qu'il en reste !) et demandez-lui de vous accompagner. Retournez au sommet de la tour avec l'horloge. Serrez l'étau, glissez-le dans le sceptre de la statue et écartez-le. Récupérez la pierre gravée et retournez au palais de Kleitus.

Ouvrez la porte qui mène dans les catacombes. Prenez le morceau de tissu qu'il a laissé dans la porte. Faites le sentir au chien après être entré dans les catacombes et suivez ses indications. Dans la salle du Colosse, lancez un sort Révélation des illusions sur la rune du Colosse, puis mettez-la dans le trou où est apparu la pierre gravée. Prenez en



suite le morceau de Seau et apportez-le à Xar dans le Nordex. Utilisez alors le médaillon du prince pour pouvoir vous rendre sur...

CHELESTRA

Sortez du vaisseau et remplissez votre bouteille d'eau. Devant le dôme qui protège la ville, lancez un sort Transfert de rune sur le morceau d'os qui correspond à la rune qui transforme le sort Protection en Possession et appliquez-la sur la dalle. Dès que vous pouvez, prenez Possession du chien, puis fuyez vers la ville. Dites la vérité à Sartan et demandez-lui un vaisseau. Créez une Poche de réalité sur le tapis et poussez le globe dessus. Prenez le tapis et accrochez-le dans votre nouveau vaisseau. Relancez un sort Créer une poche de réalité et entrez dans le paysage. Poussez-y le globe vers la sortie puis sortez vous-même. Transférez les runes du médaillon d'Edmund sur le globe pour en faire une Pierre directionnelle. Sortez du vaisseau. Lancez le sort Eau inhibitrice sur votre bouteille et buvez-en. Rentrez dans la caverne de Sang-Drax et prenez-y ses écailles. Mettez ces dernières sur le tas de cailloux où se trouve la pierre de Zifnab que vous pouvez maintenant récupérer. Retournez alors au

cineumint à l'collation d'oct. Hiculi.

MISSION 5 : SU-BE-GUN SITE

Un certain nombre d'objets au Supergun sont en cours d'assemblage dans des usines situées au cœur des profondeurs marines. Elles sont d'ailleurs très chaudes.

MISSION 6 : POWER STATION

Détruisez la station d'énergie qui alimente le vaisseau. Le général peut offrir les armes des criminels.

MISSION 7 : GENERAL'S PALACE

Le général est d'accord avec les pirates. Il offre à son subordonné une chance de le grand émir. C'est pourquoi les pirates ont le pouvoir de détruire le général. Après l'avoir détruit, ils s'occupent d'élire un nouveau.

MISSION 8 : GENERAL'S YACHT

Le général s'est enfui vers son yacht et tente de s'échapper. Il est assailli de toutes parts. Les pirates ont le pouvoir de détruire le yacht. Après l'avoir détruit, ils s'occupent d'élire un nouveau.

PINBALL FANTASIES (AM)

Pour obtenir les cartes, entrez le code EXTRAGALLS à l'écran du jeu. Vous pouvez aussi le faire par téléphone. Il y a un lien sur le site.

PINBALL ILLUSIONS (AM)

Il y a un lien sur le site. Vous pouvez aussi le faire par téléphone. Il y a un lien sur le site.

RUFF'N'TUMBLE (AM)

Le lien sur le site. Vous pouvez aussi le faire par téléphone. Il y a un lien sur le site.

Mundo 1 (Fantasy Furett) : aucun

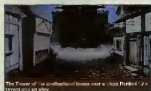
Mundo 2 (Jokers and Stuff) : 65-1

Mundo 3 (Sparks are flying) : 3176

Mundo 4 (Destiny Castle) : 3392

STARDUST (AM)

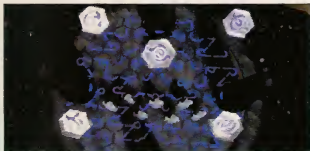
Le lien sur le site. Vous pouvez aussi le faire par téléphone. Il y a un lien sur le site.



Nexus. Prenez le livre d'histoire que lisait Xar et faites de même. Puis rendez-vous dans...

LE LABYRINTHE

Lancez un sort de Froid sur les vignes étran- glesées après avoir lancé en leur sein le Zinger. Récupérez le Zinger. Continuez votre progression. Dès que



vous voyez les hommes-tigres, revenez à l'entrée du Labyrinthe. Lancez un sort de Chaleur puis un de Froid sur les vignes. Au campement des hommes-tigres, prenez un crâne. Dans leur caverne, prenez l'os et admirez la fresque. Poursuivez jusqu'au village Patryn. Mettez le Zinger chargé dans le crâne et la robe du nécromancien par-dessus. Activez le Zinger. Corrigez le malentendu avec le chef du village. Appliquez le baume que vous a donné Hugh au guerrier blessé. Demandez-lui de vous guider, mais n'oubliez pas de prendre la corde laissée par la guérisseuse. Utilisez cette corde sur l'os pour fabriquer un arc. Abattez le monstre qui garde la ca-

verne d'un tir de flèche magique. Buvez à nouveau de votre bouteille d'eau inhibitrice. Pénétrez dans la caverne. Ecrasez la pierre de Zifnas. Quelques péripéties plus tard, vous voilà au cœur...

DU VORTEX

Pour vaincre votre double, il vous suffit de lancer le sort d'Auto-immolation en intervertissant les runes gauche et droite.

Récupérez ensuite ses affaires et, avec les deux mortifs de sécatore, formez-en un entier. Sur l'île suivante, patientez puis coupez trois tentacules de la bestiole. Sur l'île centrale, vous assistez à la mort de Xar. Placez ensuite, dans l'ordre, les morceaux du Sceau de l'eau, de la pierre et de l'air. Ressuscitez alors Xar et recueillez sa dernière volonté. Déplacez le focus sur la rune d'Orseph et placez-y le morceau du Sceau du Nexus. Admirez l'animation finale et recevez les félicitations des programmeurs pour votre beau score de 1500 points sur 1500 !

Un dernier mot encore : si certaines actions inadéquates peuvent causer votre mort, vos réponses dans les dialogues ne sont jamais irréparables. Aussi, profitez au max de ces superbes voix. Et pour ceux qui ont vraiment été emballés par le scénario, qu'ils n'hésitent pas à acheter les sept volumes du Death Gate Cycle par Margaret Weis et Tracy Hickman, les auteurs qui ont aussi inventé le monde de Dragonlance, en anglais si possible, pour éviter des traductions telles que celles dont je vous ai gratifié. ■

SUPER STARDUST (A1200)

Si vous alignez 12 « Z » à la suite, 20 vies vous sont offertes pour avoir réussi à ne pas vous tromper en tirant le tir. **1234567890**

WARCRAFT (CD-Rom PC)

(C) Vous pourriez dire (W)ENTY. L'histoire « A » correspond à la truche « Q » ; « Z » à « W » ; « M » à « T ».

Utilisez la touche « Enter » pour finir la ligne de commande.

C) WIN OF AMHER : Activation du cheat mode NOT OF GOLD : Transfère le bois en un

EYE OF NEWT : Ajoute toutes les sœurs

BEAN FUDGE : Les armes en bois deviennent des armes de métal

SALLY SHEARS : Toute la carte vous est révélée

HURRY UP GUYS : Accélère les constructions

THERE CAN BE ONLY ONE : ?

YOURS TRULY : Gagne la partie

CUSHING DEFEAT : Perd la partie

IDES OF MARCH : Fin du jeu (épilogue)

SHADOW FIGHTER (AM)

Impossible de faire un clone de Street Fighter 2 sans inclure les indispensables « cheats » pour jouer avec le boss final. En tapant MBARIVIDISOCFAFFARIM-BARI lorsque l'écran d'options (celui du choix du niveau de jeu : championnats VS battle...) occupe l'écran, vous devenez le Shadow Fighter. Si vous avez jusqu'au un ou un faible pour Puppet, le code PARAFONZINHO vous permet de satisfaire votre penchant pour la pun-

ching ball psychopathe (très difficile, très illégal). Ces codes vous projettent directement au niveau de championnat avec le personnage de votre choix.



Un produit comme Wing 3 est toujours un événement majeur.

Seulement voilà, comme ce cher Stéphane, certains d'entre vous ont un peu de mal à venir à bout de ce monstre, quelques missions étant franchement pointues.

Pour que ceux qui commencent à ronger leur joystick et que la crise de nerf guette, voici l'aide de jeu salvatrice.

Comme on aime bien vous mâcher le travail, vous trouverez même les sauvegardes des missions sur le CD.

WING COMMANDER III



Quelques petits conseils avant le décollage :

Tout d'abord dans un souci de facilité et pour que vous ne vous embrouilliez pas, nous donnerons des lettres pour les deux possibilités de réponse que vous rencontrerez dans le jeu : la réponse se trouvant en haut de l'écran sera A et celle se trouvant en bas sera B. Ensuite, les différents niveaux seront également numérotés de 1 à 3 :

- Le Niveau d'envol sera le niveau 1
- Le Niveau habitations sera le niveau 2
- Le Niveau pont sera le niveau 3

En ce qui concerne les pièces se trouvant à proximité, elles seront précisées par leurs noms (contrôle armes, dortoir, bar, etc.).

Le pilotage automatique lors des missions en vol sera noté PA et, les pilotes conseillés seront marqués dans la rubrique « ailié », le vaisseau conseillé dans « vaisseau », et le meilleur armement pour votre mission dans « armement ».

La rubrique « appareils ennemis » vous indiquera - de temps en temps (particulièrement dans les 10 premières missions et les dernières, et également dans quelques-unes en rapport avec le Behemoth) - le type de vaisseaux ennemis que vous rencontrerez.

La rubrique « notes » vous donnera quelques conseils qui pourront se révéler fort utiles dans vos missions. Libre à vous d'y prêter attention ou non, mais elles ont été établies de façon à pouvoir anéantir un maximum d'appareils ennemis et à remplir la mission de la meilleure façon possible.

Les sauvegardes des différentes missions ont été



effectuées juste avant le briefing et le choix de votre ailié, ce qui vous laisse la possibilité de changer votre armement s'il ne vous convenait pas ainsi que votre ailié. D'autre part vous pouvez modifier les options du jeu (caméras, commandes, difficulté, etc.) en tapant ALT + O durant le vol. Pour changer l'ordre des phases d'une mission, il vous suffira de taper N pendant le vol et de choisir par quelle phase vous voulez commencer. Si vous deviez échouer dans les missions proches de l'anéantissement de Kilrah, vous seriez obligatoirement envoyé dans le Système Proxima pour barrer la route aux Kilrathi qui vont lancer l'assaut final contre la Terre. De plus, dans les dernières missions, la destruction de votre engin verra votre capture par un vaisseau Kilrathi, ainsi que votre mort (à vous de choisir une mort digne de votre rang : de toute façon les Kilrathi ne vous accorderont aucune pitié).

Sur ce, à vous de jouer, Colonel Christopher Blair !

Note pour l'installation des sauvegardes sur votre disque dur :

Créez un répertoire temporaire pour y placer vos propres sauvegardes afin de ne pas les perdre et recopiez-les (elles sont de type 0000000X.WSG, le X représentant le numéro de la sauvegarde). Copiez également le fichier WSG_NDX.WSG qui contient les noms que vous donnez à vos sauvegardes. Une fois ceci fait, copiez tous les fichiers de sauvegarde présents sur votre CD à la place des vôtres. Et voilà mon bon monsieur !



ARRIVÉE SUR LE TCS VICTORY

Allez au niveau 1 et parlez à Hobbes. Puis utilisez l'ascenseur et discutez avec Rollins (A) qui est le radio du Victory. Après quoi, montez au niveau 2 et parlez avec Vagabond (A). Jeter alors un coup d'œil dans votre casier qui se trouve dans le dortoir. Ensuite, discutez avec Maniac qui se trouve au niveau 3. Passez dans la pièce voisine qui est le Contrôle d'armes : vous y rencontrerez le pilote Flint avec lequel vous n'aurez guère le temps de discuter. Redescendez au niveau 1 où le capitaine Eisen vous attend pour le briefing de votre première mission. Puis allez voir Rachel (chef mécano), qui s'occupe de l'armement de votre vaisseau.

MISSION 1

Allier : Hobbes (obligatoire pour votre première mission).

Vaisseau : Hellicat V (également obligatoire pour votre première mission).

Armement : Effectué par Rachel pour cette fois (faites-lui confiance).

Notes : Nettoyez les 3 zones que vous allez traverser de tous les appareils ennemis que vous pourriez rencontrer.

Appareils ennemis : Darket.

Allez au niveau 1 et parlez à Hobbes. Ensuite rendez-vous au niveau 2 où vous pourrez bavarder avec Vaquero (A). Puis allez au dortoir, vous y rencontrerez Cobra. Jeter un coup d'œil dans



votre casier et redescendez au niveau 1. Assistez à la conférence. Allez voir Rachel.

MISSION 2.

Allier : Cobra.

Vaisseau : Hellicat V.

Armement : 6 Spiculum Image-Recognition.

Notes : Détruisez tous les appareils ennemis ainsi que le Transporteur.

Appareils ennemis : Darket, Transport.

Allez au niveau 2, parlez à Rachel (elle vous drague où je ne m'y connais pas). Puis retournez au niveau 1 où vous vous rendrez au briefing. Ensuite, allez voir Rachel.

MISSION 3

Allier : Vaquero.

Vaisseau : Arrow.

Armement : 4 Javelin Heat-Seeker.

Notes : Utilisez le PA (pilote automatique) jusqu'aux premiers vaisseaux ennemis et servez-vous alors de la postcombustion pour nettoyer la zone. Puis dirigez le PA et ainsi de suite. Détruisez également la Corvette. Quand il n'y aura plus de danger, le Cargo se téléportera, passez alors en PA et rentrez à bord du Victory.

Appareils ennemis : Darket, Draithi.

Montez au niveau 3 où vous pourrez faire connaissance avec Flint (A). Retournez ensuite au niveau 1 pour le briefing. Puis allez voir Rachel.

MISSION 4

Allier : Flint.

Vaisseau : Arrow (ne vous amusez pas à changer

de vaisseau, sinon vous ne pourrez jamais réussir la mission).

Armement : 4 Javelin Heat-Seeker + 4 Spiculum Image-Recognition.

Notes : Détruisez le maximum d'appareils ennemis (pas les gros vaisseaux), et endommagez le PA dès que vous en avez la possibilité, sinon vous ne réussirez pas la mission. Lorsque vous aurez utilisé le PA trois fois, vous pourrez vous permettre de détruire la Corvette que vous rencontrerez. Pensez que vous avez des torpilles, elles sont rapides et radicales contre les « migraines ». Vous aurez à vous servir du PA six fois en tout et pour tout.

Appareils ennemis : Darket, Vaktoth.

SYSTÈME TAMAYO

Vous pourrez discuter avec Flash sur la Piste d'Envol (A) ; votre réponse devant le calmer un petit peu. Montrez ensuite au niveau 3 et allez au Contrôle d'armes pour parler avec Maniac & Flint (A). Retournez sur le pont et allez voir Hobbes & Eisen. Redescendez au niveau 1, vous partirez directement en mission.

MISSION 5

Vaisseau : Arrow.

Armement : 4 Javelin Heat-Seeker + 4 Spiculum Image-Recognition.

Notes : Détruisez-vous.

Appareils ennemis : Pakhtahn, Darket, Dralhti. Allez au niveau 2 et passez au dortoir ; cela vous donnera l'occasion d'expliquer deux ou trois choses à Flash (B). Puis retournez au Bar où vous rencontrerez Rachel (A). Redescendez ensuite au niveau 1 et assistez au briefing. Puis allez voir Rachel.

MISSION 6

Vaisseau : Excalibur.

Armement : 6 Pilum Friend-Or-Foe + 6 Javelin Heat-Seeker.

Notes : Nettoyez un peu l'espace de tous les appareils ennemis qui oseraient s'y trouver, et constatez la puissance de l'Excalibur.

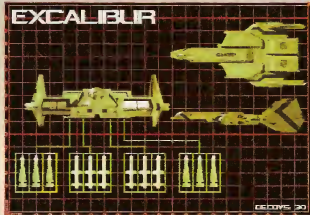
Appareils ennemis : Scout, Vaktoth, Dralhti. Vous discuterez avec Flash directement sur la Piste d'Envol dès votre retour de mission (B). Puis allez au niveau 1 où Eisen vous attend de pied ferme (et il n'est pas très enchanté de la situation), puis défiez Flash.

Simulateur

Un conseil : ne râtez pas votre coup car lui ne vous fera pas de cadeau. Alors, usez de vos missiles et lasers jusqu'à ce que mort s'ensuive. Vous n'êtes pas un nindarg et vous allez le prouver.

SYSTÈME LOCANDA

Une fois le défi remporté, discutez avec Flash puis allez au niveau 2 et passez au dortoir où vous pourrez parler avec Cobra (A). Ensuite, montez au niveau 3 et allez au Contrôle d'armes. Vous aurez ainsi l'occasion de tailler une bavette avec Flint (A). Après quoi retournez au niveau 1 pour connaître votre nouvelle mission. Allez voir Rachel.





MISSION 7

Allier : Flint.

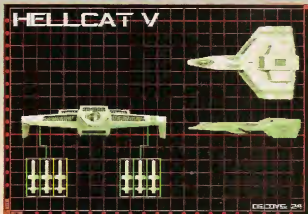
Vaisseau : Thunderbolt VII.

Armement : 6 Javelin Heat-Seeker + 1 Torpille.

Notes : Utilisez votre torpille contre le Destroyer en visant son centre. Faites un peu le ménage en dégommant tous les Klirthis qui voudraient vous faire la peau.

Appareils ennemis : Vaktoth, Dralthi, Darket, Strakha, Destroyer, Fredaw.

Montrez au niveau 2 et parlez avec Vagabond (B). Après quoi, vous pourrez rencontrer Hobbes en montant au niveau 3 et en allant au Contrôle d'armes. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à vous rendre au niveau 1 pour la mission suivante. Allez voir Rachel.



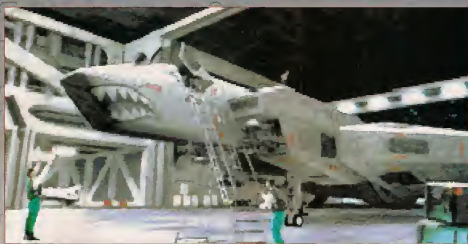
MISSION 8

Allier : Flash.

Vaisseau : Thunderbolt VII.

Armement : 6 Javelin Heat-Seeker + 1 Torpille.

Notes : Foncez sur le Destroyer et amantissez-le avec votre torpille pendant que Flash s'occupe des autres appareils. Puis foncez vers LOCANDA IV en postcombustion pour détruire à coups de laser les missiles bactériologiques qui ont été envoyés. Vous saurez qu'ils sont tous détruits lorsque vous entendrez « Objectif mission atteint ». Quand vous demanderez l'autorisation d'atterrir sur le Victory, le capitaine Eisen vous signalera que Flint est parti toute seule dans le secteur de LOCANDA IV et vous demandera si vous allez la chercher. Contactez le Victory et répondez que vous y allez (PA). Détruisez tout ennemi qui voudrait vous barrer la route (Corvette et autres Dralthi), puis aidez Flint à détruire le Croiseur sur lequel elle s'acharne et rentrez avec elle à bord du Victory.



Appareils ennemis : Cruiser, Vaktioth, Darket, Destroyer.
Vous parlerez avec Flint dès votre retour de mission sur la Piste d'Envol (A).

SYSTÈME BLAKMANE

Vous rencontrerez Rollins au niveau 1 devant le Terminal Central. Montez ensuite au niveau 2 et passez au dortoir pour jeter un coup d'œil à votre casier. Montez alors au niveau 3 et parlez avec Eisen. Puis retournez au niveau 1 pour le briefing. Allez voir Rachel.

MISSION 9

Allier : Vagabond.

Vaisseau : Thunderbolt VII.

Armement : 6 Javelin Heat-Seeker + 1 Torpille.

Notes : Détruisez l'ensemble des appareils ennemis avant qu'ils ne s'attaquent au Blakmane (un des vaisseaux de votre flotte). Cela ne devrait vous poser aucun problème.

Appareils ennemis : Dralith, Darket, Pakhtah.
Discutez avec Rachel sur la Piste d'Envol dès votre retour de mission (A), puis montez au niveau 2 : vous rencontrerez Maniac dans le dortoir (A). Ensuite : direction le niveau 1 pour la conférence. Allez voir Rachel.

MISSION 10

Allier : Maniac.

Vaisseau : Thunderbolt VII.

Armement : 6 Javelin Heat-Seeker + 1 Torpille.

Notes : Après avoir détruit les premiers Kilrathi et sauvé ainsi les 2 transporteurs, dirigez-vous vers les zones relais pour votre destination et utilisez le PA dès qu'il sera possible. Puis faites de même pour les 2 autres transporteurs. Attention aux Strokhas, ils peuvent devenir indétectables. Si vous êtes assez rapide, visez là où ils viennent de disparaître : cela porte parfois ses fruits.

Montez au niveau 3 et allez au Contrôle d'armes. Vous y rencontrerez Flint ; allez ensuite au niveau 1 pour y recevoir les instructions concernant votre prochaine mission. Parlez voir Rachel.

MISSION 11

Allier : Flint.

Vaisseau : Thunderbolt VII.

Armement : 6 Javelin Heat-Seeker + 1 Torpille.

Notes : Beaucoup de patience est recommandée jusqu'à la première zone relais (profitez-en pour consulter votre guide personnalisé du TCS Victory, mais garder un œil fixé sur votre écran au cas où...).

Arrivé à 3000 de la zone relais, vous serez attaqué : flanquez-leur une patte ! Puis à nouveau pas mal de patience : c'est une escorte, donc on escorte doucement mais sûrement ! Une fois arrivé au vaisseau Blakmane, dirigez-vous vers la nouvelle zone relais et utilisez la postcombustion, s'il vous en reste. Direction la maison ! Je vous rassure, c'est la seule mission qui soit aussi monotone.

SYSTÈME ARIEL

Sur la Piste d'Envol vous verrez Rachel, mais apparemment ce n'est pas le moment de la déranger ! Allez au niveau 1 et vous pourrez parler avec Cobra (A), puis allez voir Vagabond au niveau 2 (A). Montez au niveau 3 et discutez avec Rollins. Retournez ensuite au niveau 1 pour votre prochaine mission, puis allez voir Rachel.

MISSION 12

Allier : Cobra.

Vaisseau : Longbow.

Armement : 8 Plutonium Friend-Or-Foe + 8 Javelin Heat-Seeker + 4 Torpilles.

Notes : Nettoyage complet des « ordures » qui traînent. Utilisez vos torpilles contre les Corvettes, les Transporteurs et contre le Carrier pendant que

Cobra s'occupe des vaisseaux.

Rendez-vous au niveau 2 et faites un tour dans le dortoir, vous pourrez y discuter avec Vaquero (A). Ensuite montez au niveau 3 et allez voir Hobbes qui se trouve au Contrôle d'armes. Après quoi redescendez au niveau 1 pour votre prochaine mission. Allez ensuite voir Rachel.

MISSION 13

Allier : Flash.

Vaisseau : Longbow.

Armement : 8 Plutonium Friend-Or-Foe + 8 Javelin Heat-Seeker + 4 Torpilles.

Notes : Détruisez en priorité le Destroyer pendant que Flash s'occupe des autres vaisseaux, puis une fois ces derniers détruits, anéantissez le Transporteur. Pour les plus gros vaisseaux, pensez à vos torpilles, celles-ci dégagent rapidement le terrain des plus imposants obstacles.

Montez directement au niveau 2 où vous rencontrerez Flint, puis redescendez au niveau 1 pour le briefing. Après quoi, allez voir Rachel comme après chaque briefing.

MISSION 14

Allier : Maniac.

Vaisseau : Longbow.

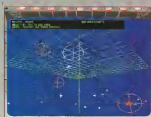
Armement : 8 Plutonium Friend-Or-Foe + 8 Javelin Heat-Seeker + 4 Torpilles.

Notes : Détruisez en priorité les Destroyers, Corvettes et autres vaisseaux particulièrement dangereux. Maniac se fera un plaisir de s'occuper des autres appareils ennemis pendant ce temps. Alors n'hésitez pas : TORPILLEZ !

Appareils ennemis : Darket, Pakhtah, Strokha, Carrier, Corvette.

SYSTÈME CALIBAN

Allez discuter avec Hobbes & Cobra sur la Piste d'Envol (A). Puis montez au niveau 3, car vous êtes



demandé au rapport. Redescendez ensuite au niveau 1 pour votre mission suivante et allez voir Rachel.

MISSION 15

Allier : Flint.

Vaisseau : Longbow.

Armement : 8 Filum Friend-Or-Foe + 8 Javelin Heat-Seeker + 4 Torpilles.

Notes : Détruisez les Destroyers en priorité à l'aide de vos torpilles.

Appareils ennemis : Destroyer, Vaktoth.

Montez au niveau 2 et allez au dortoir où vous pourrez discuter avec Flash. Après quoi, montez au niveau 3 et allez au Contrôle d'armes, vous y trouverez Maniac (B). Ensuite redescendez au niveau 1 et préoccupez-vous de votre mission suivante. Allez voir Rachel.

MISSION 16

Allier : Cobra.

Vaisseau : Longbow.

Armement : 8 Filum Friend-Or-Foe + 8 Javelin Heat-Seeker + 4 Torpilles.

Notes : Anéantissez les premiers appareils ennemis, puis dès que vous apercevrez des Destroyers, un Scout et des Corvettes, faites-leur gentiment cadeau de vos torpilles en priorité.

Appareils ennemis : Destroyer, Vaktoth.

Rendez-vous directement au niveau 1 où vous pourrez discuter avec Flint (A) puis allez recevoir vos instructions de vol pour la prochaine mission. Comme à chaque fois, partez voir Rachel.

MISSION 17

Allier : Flint.

Vaisseau : Helicat V.

Armement : 6 Javelin Heat-Seeker.

Notes : Détruisez tous les appareils ennemis. Visez bien et vite : ce sera la clef de votre réussite (ou de votre échec, à vous de choisir...).

Appareils ennemis : Darket, Corvette, Dralhti, Vaktoth.

SYSTÈME TORG

Allez sur la Poste d'Envol où vous assisterez à l'arrivée de l'Amiral Tolwyn (B), puis montez au niveau 3 et allez au Contrôle d'armes où vous aurez le plaisir de rencontrer Flint (A). Allez au niveau 1 pour votre prochaine mission, et partez voir Rachel.

MISSION 18

Alliers : Tous sont requis automatiquement pour cette mission.

Vaisseau : Arrow.

Armement : 4 Javelin Heat-Seeker + 4 Spiculum Image-Recognition.

Notes : Nettoyage complet et rapide de toute la zone. Vous aurez l'occasion de voler à côté du Bé-hémioth juste avant votre retour au Victory.

Appareils ennemis : Paktoth, Strakha, Vaktoth. Sur la Poste d'Envol parlez à Rachel, puis prenez l'ascenseur où vous rencontrerez Rollins. Allez ensuite au niveau 3 et discutez avec l'Amiral Tolwyn. Après que retournerez au niveau 1 pour la mission suivante. Allez voir Rachel.

MISSION 19

Allier : Flint.

Vaisseau : Longbow.

Armement : 8 Porcitrine (mines) + 8 Javelin Heat-Seeker + 4 Torpilles.

Notes : Quand vous aurez utilisé le PA une fois, vous rencontrerez des appareils Kilrathi. Une fois ceux-ci détruits, larguez vos deux mines ; puis votre computer vous dira « Allez au prochain relais ». Entendez le PA et nettoyez de nouveau la zone, et ainsi de suite. Lorsque vous aurez largué 4 fois 2 mines vous entendrez « Objectif mission atteint ». Allez directement au niveau 1 pour la mission suivante, et partez voir Rachel.

MISSION 20

Allier : Cobra.

Vaisseau : Arrow.

Armement : 4 Javelin Heat-Seeker + 4 Spiculum Image-Recognition.

Notes : Détruisez tous les appareils ennemis et lorsqu'il ne restera plus que les trois Transporteurs, dites à Cobra de rentrer à la base avant qu'elle ne leur fasse leur fête. À vous de détruire toutes les tourelles actives sur ces Transporteurs, afin que vous puissiez les utiliser pour ravitailler votre flotte. Discutez avec Rachel qui se trouve sur la Piste d'Envoi, puis montez au niveau 2 et passez dans le dortoir où vous pourrez parler à Vaquero. Après quoi, retournez au niveau 1 pour la mission suivante. Allez voir Rachel.

MISSION 21

Allier : Cobra.

Vaisseau : Helicat V.

Armement : 6 Javelin Heat-Seeker.

Notes : Détruisez tous les appareils ennemis le plus rapidement possible pour qu'aucun n'en réchappe. Montez au niveau 3 et allez parler à l'Amiral Tolwyn. Puis allez retrouver le capitaine Elsen au Contrôle d'armes. Ensuite, descendez au niveau 2 où vous verrez Maniac, et terminez votre promenade par un petit tour dans le dortoir, Cobra s'y trouve. Après quoi redescendez au niveau 1 pour y recevoir vos instructions pour la prochaine mission. Allez voir Rachel.

MISSION 22

Allier : Vagabond.

Vaisseau : Helicat V.

Armement : 6 Javelin Heat-Seeker.

Notes : Pulvérissez au plus vite les appareils ennemis avant qu'ils n'atteignent le Béhémoth. Ils ne sont pas nombreux, mais ne vous prendra que deux minutes. De plus, vous pouvez utiliser la postcombustion.

Montez au niveau 3, Hobbes se trouve au Contrôle d'armes. Puis retournez au niveau 1 et prenez les consignes pour votre prochaine mission. Allez voir Rachel.

MISSION 23

Allier : Cobra.

Vaisseau : Arrow.

Armement : 4 Javelin Heat-Seeker + 4 Spiculum Image-Recognition.

Notes : Détruisez le maximum d'appareils ennemis que vous serez amené à rencontrer. Mais sachez que, quoi que vous fassiez, vous ne pourrez en aucun cas sauver le Béhémoth. C'est prévu dans le scénario, mais bonne chance quand même. Puis retournez vers le Victory et demandez l'autorisation d'atterrir.

IMPORTANT : Le prince Trakhat va vous harceler en vous montrant ce qu'il a fait à Angel, votre bien-aimée. Un bon conseil, quoique cela vous fera rager (je n'en doute pas un seul instant), ne le poursuivez pas. Vous lui ferez sa fête plus tard, sans quoi le Victory partira sans vous. Rentez à bord À TOUT PRIX dans le délai de 90 secondes qui vous est imparti !

SYSTÈME ALCOR

Allez au niveau 2 et parlez avec Rachel (A). Après quoi, redescendez vers le niveau 1 et partez en mission.



MISSION 24

Vaisseau : Arrow.

Armement : 4 Javelin Heat-Seeker + 4 Spiculum Image-Recognition.

Notes : En avant ! Il s'agit de venger Angel, alors flanquez leur la patée ! N'utilisez pas tout de suite le PA quand vous patrouillerez, sans quoi les appareils ennemis n'auront pas le temps d'arriver. Une fois le nettoyage de printemps effectué, rentrez à bord du Victory. Montez au niveau 2 et parlez à Cobra & Rollins (A). Ensuite montez au niveau 3 et allez au Contrôle d'armes. Vous assisterez à l'arrivée de votre vieil ami Paladdin (A). Puis rejoignez-le au niveau 1 pour la mission suivante. Allez voir Rachel.

MISSION 25

Allier : Cobra.

Vaisseau : Longbow.

Armement : 8 Javelin Heat-Seeker + 8 Pilum Friend-Or-Foe + 4 Torpilles.

Notes : Les Longbows vous seront beaucoup plus utiles que le minable petit vaisseau conseillé par Rachel, et vous allez vite comprendre pourquoi. Lorsque vous verrez le Destroyer, donnez-lui la priorité et anéantissez-le. Cobra s'occupera des appareils ennemis pendant que vous liquiderez le Destroyer.

Montez au niveau 2 et parlez à Vagabond (B). Puis retournez assister au briefing qui est donné pour



vosre prochaine mission. Allez voir Rachel ensuite.

MISSION 26

Allier : Tous les pilotes sont requis pour cette mission.

Vaisseau : Excalibur.

Armement : 6 Javelin Heat-Seeker + 6 Pilum Friend-Or-Foe.

Notes : Vous avez le meilleur vaisseau de la galaxie, offrir une couverture aérienne sera un jeu d'enfant pour vous. Détruisez tous les appareils ennemis ainsi que les unités de défense au sol et les buildings, sans quoi vous ne pourrez remplir votre mission et vous aurez perdu. La réussite de cette mission est ESSENTIELLE. Si vous n'arrivez pas à sauver le docteur Severin, vous seriez obligatoirement envoyé dans le Système Proxima pour barrer la route aux Kilrathis qui foncent vers la Terre.

SYSTÈME FREYA

Prenez l'ascenseur et parlez à Rollins (A). Puis montez ensuite au niveau 2 et discutez avec Maniac (B). Redescendez alors au niveau 1 et allez au briefing. Allez voir Rachel.

MISSION 27

Allier : Flint.

Vaisseau : Longbow.

Armement : 8 Javelin Heat-Seeker + 4 Pilum Friend-Or-Foe + 4 Torpilles.

Notes : Utilisez les torpilles contre les Corvettes, Destroyers, Carriers et autres brouettes volantes, puis donnez une leçon aux freluquets qui auraient survécus.

Montez au niveau 2 et parlez à Flint, puis montez au niveau 3 et parlez à Eisen (A). Ensuite retournez au niveau 1 et assistez au briefing. Allez voir Rachel.

MISSION 28

Vaisseau : Excalibur.

Armement : 6 Javelin Heat-Seeker + 6 Pilum Friend-Or-Foe.

Notes : Détruisez tous les appareils ennemis ainsi que tous les buildings et toutes les unités de défense au sol pour réussir la mission.

Montez au niveau 2 et allez parler à Vagabond après quoi retournez au niveau 1 pour recevoir les instructions pour la mission suivante. Allez voir Rachel.

MISSION 29

Allier : Vagabond.

Vaisseau : Excalibur.

Armement : 6 Javelin Heat-Seeker + 6 Pilum Friend-Or-Foe.

Notes : Cette mission sera une simple formalité avec un Excalibur comme « mot de passe ». Allez au niveau 2 et parlez à Rachel (B), puis à Flint (A) (dans l'éventualité où vous décideriez de ne pas choisir Flint comme compagne, faites les chan-

gements nécessaires). Rendez-vous au niveau 1 pour la mission suivante. Allez voir Rachel qui vous fera une scène et refusera de s'occuper de l'armement de vos vaisseaux à l'avenir : activez le Terminal Armement. Un dernier détail : je continuerai avec Flint, donc à vous d'adapter la suite suivant votre choix.

MISSION 30

Vaisseau : Excalibur.

Armement : 6 Javelin Heat-Seeker + 1 prototype de la TREMBLOR BOMBE.

Notes : Détruisez tous les appareils ennemis. En ce qui concerne le largage de la bombe, si vous avez des difficultés pour effectuer un tir précis, passez en mode souris (ce sera nettement plus facile). Appuyez ensuite sur « Tabulations » pour activer la postcombustion, ce qui vous permettra de vous éloigner de la planète avant son explosion. Adaptez votre vitesse afin d'avoir le temps de verrouiller votre cible.

MISSION 30 bis

Identique à celle du dessus. Ce paragraphe n'a lieu d'être que si vous choisissiez Rachel au lieu de Flint. Dans ce cas, les réponses seront respectivement (B) et (A). Flint vous attendra pour une explication dans l'ascenseur. Mais un bon conseil : ne volez plus avec elle ! À votre place, je ne m'exposerais pas à son courroux.

Redescendez au niveau 1 et assistez au briefing, puis allez voir Rachel.

MISSION 30 **ter**

Identique à la mission 30, mais dans ce cas précisez vous ne choisissez aucune des deux superbes créatures qui s'offrent à vous. Les réponses sont alors toutes deux (B). Redescendez au niveau 1 et allez au briefing puis partez voir Rachel pour votre prochaine mission.

SYSTÈME HYPERION

Allez au niveau 2 et passez au dortoir. Parlez à Flash (A). Puis montez au niveau 3 et discutez avec Vaguer et passez au Contrôle d'armes où vous pourrez parler avec Vagabond (A). Après quoi, retournez au niveau 1 pour votre prochaine mission. Activez le Terminal Armement.

MISSION 31

Allier : Flint.

Vaisseau : Excalibur.

Armement : 6 Pluim Friend-Or-Foe + 6 Spiculum Image-Recognition.

Notes : Laissez Flint s'occuper des appareils ennemis pendant que vous vous occupez des gros vaisseaux.

SYSTÈME FREYA

Assistez directement au briefing et repartez aussitôt en mission. Activez le Terminal Armement.

MISSION 32

Allier : Flint.

Vaisseau : Longbow.

Armement : 16 Pluim Friend-Or-Foe + 4 Torpilles.
Notes : Utilisez vos torpilles contre Destroyer et Cruiser, servez-vous de vos 16 missiles pour vous débarrasser des appareils ennemis.

Vous assisterez aux instructions de la mission directement en vidéo après votre réussite de la mission 32. Sinon, sachez que la Bombe Tremblor a été transportée et assemblée dans une base dissimulée à proximité de Kilrah, à cause de la fragilité de ses composants. Vous devrez choisir 3 alliés pour mener à bien cette mission.

MISSION 33

Alliers : Flint, Vagabond & Vaguer.

Vaisseau : Excalibur.

Armement : 6 Pluim Friend-Or-Foe.

Notes :

À vous d'arriver entier au premier dépôt avec vos alliés. Utilisez la téléportation dès que vous verrez s'afficher « jump » en haut de votre tableau de bord.

Appareils ennemis : Sorthak, Darkets, Corvettes, Drahts, Stralkas, Destroyer.

MISSION 34

Alliers : Ceux qui ont survécu (libre à vous de renvoyer l'un ou l'autre, voire les trois à la base si vous le jugez nécessaire).

Vaisseau : Excalibur.

Armement : 6 Pluim Friend-Or-Foe.

Notes : Rejoignez le ravitailleur clandestin situé près de la planète Kilrah pour charger la Bombe Tremblor. Activez le Terminal Armement et quittez le Dépôt Fuel.

Appareils ennemis : Darket, Corvette, Stralkha, Sorthak, Destroyer.

MISSION 35

Alliers : Ceux qui ont survécu.

Vaisseau : Excalibur.

Armement : 6 Pluim Friend-Or-Foe + 1 Bombe Tremblor.

Notes : Activez le Terminal Armement et quittez le Dépôt Fuel.

1. Désactivez les Pakthans et endormez le PA.
2. Anéantissez les Drahts & Stralkas et utilisez à nouveau le PA.

3. Ensuite occupez-vous des Darkets & Stalkers. Quand un Stalker réapparaît continuellement, laissez vos pilotes s'en charger et foncez sur la zone relais. Quand le PA sera disponible, faites CTRL + C pour activer l'invisibilité et utilisez le PA.

4. Lorsque vous aurez tué Hobbes (il pilote un Thunderbolt VII) & Le prince Trakhat (il pilote un Pakthian), vous serez directement envoyé sur Kilrah.

5. Dès votre arrivée sur Kilrah, activez à nouveau l'invisibilité (CTRL + C), ce qui vous permettra d'arriver sain et sauf au point de largage de la Bombe Tremblor. Conservez un peu de postcombustion (Tabulation) pour vous éloigner avant l'explosion finale. D'autre part, si vous aviez du mal à viser et à verrouiller votre cible, passez en mode souris et réduisez votre vitesse jusqu'à 00 si vous le voulez. Du moment que la postcombustion fonctionne...

Pour larguer la Bombe T, refaites CTRL + C pour désactiver l'invisibilité et tirez.

Appareils ennemis : Pakthian, Drahts, Destroyer, Stralkha, Darket, Stalker, Ekapha.

Si vous devez échouer dans cette mission, la destruction de votre vaisseau verra votre capture par un vaisseau Kilrahi, et votre mort offerte par ces derniers (à vous de choisir celle que vous préférez, mais sachant qu'aucune rémission ne vous sera accordée, il est préférable de choisir une mort digne de votre rang...).

THE END

Didier Maillet



WARCRAFT

en multijoueurs

Les trucs de Groborg, cheforc (alias Yann)

Au cours des nombreuses guerres en réseau livrées au sein de la rédaction, de petites astuces sont apparues très rapidement profitables et indispensables.

1) N'hésitez pas à produire beaucoup de péons. Si cela coûte cher, au bout d'un moment vos ressources enfleront beaucoup plus rapidement. Pour un bon départ, affectez les deux premiers péons à la mine et faites couper du bois au suivant. Construisez une autre ferme avant de bâtir la caserne. En cours de jeu, utilisez quatre à cinq péons pour le bois.

2) Construisez rapidement la forge afin d'augmenter le niveau de bouclier de vos soldats. Faites de



même avec le niveau de tir dans le moulin.

3) Placez judicieusement des catapultes derrière des obstacles, en les accompagnant d'archers. Ne laissez jamais une catapulte toute seule.

4) Envoyez très rapidement des hommes en reconnaissance pour trouver le village de l'adversaire.

5) Une excellente technique consiste à tuer les péons de l'ennemi. Cela le forcera à utiliser son argent pour faire de nouveaux péons, le rendant ainsi plus faible. Le nec plus ultra consiste à amener une catapulte près de la mine adverse.

6) Construisez le plus vite possible une tour de magie et produisez un magicien avant de développer les sorts. Ainsi, lorsque vous aurez l'argent pour les sorts, vous disposerez d'un magicien au maximum de potentiel magique qui pourra, par exemple, invoquer un démon.

7) Soyez agressif. Pas la peine d'attendre que l'adversaire soit puissant, mieux vaut lui rentrer dedans dès le début.

8) Utilisez les touches < shift > et < control > pour sélectionner rapidement des troupes par groupe de quatre.

9) Si vous arrivez près du village adverse, détruisez de préférence, la tour de magie, la forge, le moulin. Ne vous acharnez pas sur la caserne : lorsque l'ennemi ne pourra plus produire que des hommes à pied, ce sera un avantage.

Les imparables

Quelques techniques de combat se sont révélées redoutables.

1) Pour un joueur humain, rendez un magicien invisible, trouvez les magiciens adverses et déclen-



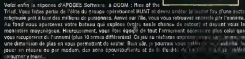
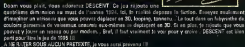
chez une pluie de feu. Le résultat ressemble à un génocide. Ne pas hésiter à placer des prêtres pour guérir les troupes.

2) Pour le joueur orc, rendre un démon invulnérable et foncer vers les magiciens adverses. Les squelettes sont également très utiles. Placez trois ou quatre catapultes en embuscade, et envoyez un squelette vers les troupes ennemies. Celles-ci avanceront pour tuer le squelette et seront anéanties par les catapultes.

3) Jouer contre le petit (minuscule) Eric Ennaux le Gnome. C'est beaucoup plus facile pour gagner et à la limite, vous n'aurez même pas besoin de toutes ces tactiques. ■



**NOUVEAU
VERSION
1.09**

**NOUVEAU**

... Volume 1 ...
... 27 mai 1994 ...
... par un CD ...
... gratuitement !

3617 JUKEBOX

* Les données sont basées sur les informations fournies par les entreprises et ne constituent pas une recommandation d'achat ou de vente. Elles ne doivent être utilisées que pour des fins d'information.

MORTAL KOMBAT II

Comment conclure à MKII ?



Vous ne le saviez pas ? MKII est une métaphore sur les relations amoureuses et l'importance de conclure avec un timing maîtrisé et des mouvements élaborés. Ce nouvel éclairage apporté au jeu Probe/ Acclaim devrait faire taire une fois pour toutes ses détracteurs pacificateurs.

- Tous les coups et toutes les astuces ont été vérifiés et réalisés par Thierry, martyr à la grande cause du Mortal Kombat et auteur de cette soluce. Bref, si vous ne comprenez pas quelque chose, n'hésitez pas à lui téléphoner pour lui demander des explications poussées, détaillées et soignées. Précisez surtout « Thierry Falcoz et personne d'autre ».
- Les coups suivis du symbole « TD » (comme Trop Dur) sont les seuls à ne pas avoir été vérifiés (Ndr : C'est bien Thierry. L'homme sage connaît ses limites).
- Tous les coups spéciaux suivants fonctionnent si votre personnage est à gauche. Dans le sens contraire, les mouvements sont, bien entendu, inversés.

AV = Avant AR = Arrière
H = Haut B = Bas T = Tir
Block = Arrière + Tir en même temps pour figer son personnage

DRAGON MORPH : B/AV/ARI/AR/T (à proximité et rapidement)
COUP DE PIED CIRCULAIRE : Block, AV/H/AR/B, relâcher (à proximité)
 Ce coup est un peu décevant puisqu'il laisse votre adversaire en un seul morceau !
BABALITY : B/B/AV/AR/T (transformation en bébé)
FRIENDSHIP : AV/ARI/ARI/AR/T (numéro de claquettes)



EXPLOSION ÉLECTRIQUE (TD) : Block 3 secondes, relâcher et tandis que l'adversaire est électrocuté, enchaîner rapidement des Blocks (à proximité)
EXPLOSION PAR UPPERCUT : Block 8 secondes (le plus de temps possible en fait) et relâcher (le mouvement doit être exécuté à proximité et le plus rapidement possible pour avoir suffisamment de temps avant la fin de la fatality)
BABALITY : B/B/H/T (transformation en gnome)
FRIENDSHIP : B/AR/AV/T (à distance pour laisser place à Rayden junior !)



LE COUP DU CAMÉLÉON : AR/AR/B/T (à mi-distance)
MEURTRE INVISIBLE : Block, H/H, relâcher (à proximité/en cours de match ou en enchaînement avec le mouvement suivant) puis AV/AV/AV/T
FRIENDSHIP : AR/AR/AR/T (poupée)
BABALITY : B/AR/AR/T (bébé)



EN GLACE ET EN MORCEAU : AV/AV/B/T (à distance) + AV/B/AV/AV/T (à proximité)
 Spectaculaire ! Ce double coup nécessite un timing infernal, puisqu'il faut qu'au dernier mouvement vous soyez juste devant votre adversaire.
BOULE DE NEIGE : Block, AR/AR/B/T, relâcher (à l'autre bout de l'écran)
FRIENDSHIP : AR/AR/B/T (poupée)
BABALITY : B/AR/AR/T (bébé)

Torse arraché : B/B/AV/AV/T (à proximité)
Décapitation : AV/AV/B/H (à proximité)
Friendship : B/B/B/T (offrande de photo)
Babality : AR/AR/AR/T (transformation en bébé à lunettes noires)





ÉCRASE TÊTE : Block, AV/AV/AV, relâcher (à proximité)
BRAS ARRACHÉS (TD) : 4 Blocks + F (garder distance) ou Block + 4F
FRIENDSHIP : AR/AR/AV/AV/IT (petits paplers découpés)
BABALITY : AR/AV/AR/AV/IT (bébé le retour)



« ÉVENTRAGE » : AV/AV/AV/AR/IT (garder distance)
DÉCAPITATION AU CHAPEAU : Block 2 secondes, relâcher et H au bon moment (à l'autre bout de l'écran)
FRIENDSHIP : AR/AR/AR/B/T (sort un lapin de son chapeau)
BABALITY : AR/AR/AV/AV/IT (bébé assis en tailleur)

BAISER BAVEUX : Block, AV/AV/B/AV, relâcher (à proximité et très vite)
 Kitana se penche nonchalamment pour embrasser son adversaire, celui-ci se met alors à gonfler jusqu'à l'explosion !
Fan décapitation - 3 blocks d'affilée à toute vitesse (à proximité)
FRIENDSHIP : B/B/B/H/T (H et T gussiment en même temps/offre d'un gîteau)
BABALITY : B/B/B/T (transformation en morpion - Ndr : Le gosse, pas l'animal familier de Thierry)



MASSACRE AU SAI : AV/AR/AV/IT (à proximité)
LE COUP DES OSSELETS (TD) : Block 2-3 secondes, relâcher (à proximité)
FRIENDSHIP : B/B/B/H/T (offre une fleur)
BABALITY : B/B/B/T (bambin)



ASPIRATION D'ÉNERGIE : H/B/H/IT (à proximité)
« DÉCHIRAGE » : (garder distance)
 Block, AV/AR/AR/AR/IT
FRIENDSHIP : AR/AR/B/AV/IT
BABALITY : AR/AV/B/IT



SOUFFLE DE LA MORT 1 (TD) : Block H/H, relâcher (garder distance)
SOUFFLE DE LA MORT 2 : Block AR/AR/H/H, relâcher (à proximité)
 Scorpion enlève son masque (argh !) pour brûler vif son adversaire et l'éparpiller au travers du décor.
HARPOON CHOP : AV/AV/AV/B/IT (à proximité)
FRIENDSHIP : AR/AR/B/IT (poupée, encore !)
BABALITY : B/AR/AR/IT (bébé, encore !)

LES PERSONNAGES SECRETS



En mode un ou deux joueurs, au stage de la « Porte dimensionnelle », exécutez le plus d'uppercuts possibles pour faire apparaître en bas à droite de l'écran le visage rougeaud et hilare de Don Forden qui hurle un tonitruant « Toasty » avant de s'éclipser. Dès qu'il apparaît à l'écran, les mouvements Bas/Arrière vous téléporteront jusqu'à Smoke, dont le nom provient des panaches de fumée qu'il libère en se déplaçant.



En mode un joueur, durant le stage précédent le point d'interrogation sur la montagne, il faut durant un des trois rounds n'utiliser qu'un seul type de coup, le Low Kick (coup de pied bas) de préférence. Jade est une Ninja vert(e) très rapide qui ne peut être atteinte(e) par aucun projectile. Bon courage.



DÉCAPITATION : Block, AR/AR/AR, relâcher (à proximité)
ÉTRIPAGE : AR/AV/B/AV/IT (à proximité)
FRIENDSHIP : Block, H/AV/AV, relâcher (offre son flacon de parfum)
BABALITY : AV/AV/AV/IT (mini Baraka)



Au bout de 25 victoires d'affilée en mode deux joueurs, Noob Saibot décide que vous valez le déplacement. Ce personnage secret a l'apparence physique d'une ombre, il est par conséquent très difficile à distinguer et à vaincre.



✓ Thunder Byte Antivirus version 6.32

Des-OS/2 et Windows
Une disquette contenant la toute dernière version du meilleur antivirus sur le marché. Disponible en plusieurs modules (notamment Theorix, Tolbarix, Toix) adaptés près de 90% des virus connus (polymorphes ou non). Grâce à ce dernier vous serez à l'abri des plus violentes agressions. (Un scanner incomparable). Génération PC N°20 Janvier 95)

✓ Virus/propag/vp.exe

↑ Réf. : PC1708



✓ AVP version 2.1

Un antivirus relativement récent, qui nous permet de Russie. Son auteur Eugene Kasperski cherche à diffuser (purifier et simplifier) son programme. Le logiciel reconnaît les fichiers archivés (ZIP, ARJ) et y effectue des

recherches passives. Seul entré au tableau, aucune version Windows n'est pour l'instant disponible.

✓ Virus/propag/vp.exe



✓ VirusScan Version 2.16E

La toute dernière version de données ciblées antérieures de Mac/MSX. La majorité des derniers virus sont reconnus et peuvent être facilement éliminés. N'oubliez pas de prévenir que votre Protégé votre Ordinateur!

✓ Virus/propag/vsc216.exe

↑ Réf. : PC1702



Utilitaires

✓ OPEG386 1.15E

Opeg 386 vous permet de visualiser tout type d'image dans sa résolution allant du 320x200 au 1024x768 (en 16, 256, 32 millions ou 16 millions de couleurs). Par ses algorithmes (trait de recherches pontues) performants, Opeg386 peut se prétendre comme le plus rapide afficheur de JPG (en format de compression ultra-puissant) sur PC au monde.

✓ Opeg386/peg386.exe



✓ Aurora 2.0 & TSET

Deux éditeurs des, très puissants qui vous simplifient la vie. Au programme: Interface multi-fenêtres, menus déroulants. Jetez immédiatement l'œil à la publicité!

✓ Virus/propag/va20.exe

✓ Virus/propag/vtset.exe

✓ Pc Config version 7.31

Cet éditeur est particulièrement pratique puisqu'il rend la configuration d'un PC (paragraphe, paramètre Unos etc.) facile.

✓ Virus/propag/vpc731.exe

✓ Windows Commander 1.51

Un programme destiné à remplacer le gestionnaire de fichiers fournis avec Windows. De nombreuses fonctionnalités ont été ajoutées et l'ergonomie est bien meilleure.

✓ Windows/Utility/Windows/wc15.exe

↑ Réf. : PC1709



✓ Visual Planner 2.0

Un logiciel de planning particulièrement bien fini. Insérer vos rendez-vous, visualiser la composition de vos semaines, optimiser votre temps et apprécier ainsi plus pleinement votre travail. De quoi gérer efficacement votre temps.

Nécessite Windows

✓ Windows/Utility/visualp20.exe



✓ Fax Mail for Windows Version 3.10

FaxMail est un logiciel de fax sous windows possédant de nombreuses fonctionnalités intéressantes. Vous pourrez ainsi envoyer un fax à plusieurs personnes et programmer les heures d'envoi.

Nécessite Windows

✓ Windows/Utility/faxmail/faxm31.exe

↑ Réf. : PC105

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

☐ Chèque ☐ Mandat

à l'ordre de :

DISKIMAGE

135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

Votre commande sera traitée dans les plus brefs délais et vous recevrez vos produits sous 10 jours. Les produits ne sont ni repris ni échangés. Seules les disquettes réellement défectueuses ou les erreurs de livraison peuvent justifier un échange.

3000 SOFTS SONT À VOUS !!!

Tous les logiciels proposés ce mois-ci, et naturellement ceux des mois précédents sont téléchargeables par modem ou par Minitel avec :

Sapristi
windows

au 36 70 28 12

3615 GEN4

Le kit de téléchargement comportant un **câble** et le **logiciel Sapristi** coûte **95 F** port compris, **Sapristi seul : 15 F** port compris

en cas de problème de téléchargement contactez-nous au 16(1) 49 88 63 86

VENUS

avec Sophie Favier

sur votre magnétoscope !

Vous pouvez voir le film en entier, plein écran, avec une qualité d'image maximale sur votre magnétoscope en commandant la K7 vidéo !



Interdit aux
moins de 18 ans

Envoi sous pli
discret

Bon de commande à retourner accompagné de votre règlement (à l'ordre de SEVEN7) à : DISKIMAGE - 135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

Je commande la cassette vidéo "Vénus" au prix de 174 F (149 F + 25 F de port) et certifie avoir plus de 16 ans.

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

CP..... Ville..... Pays.....

Je règle par :

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ CCP
(à l'ordre de SEVEN7)

Signature :

Retrouvez les meilleures
séquences érotiques
de Sophie Favier sur un
CD-Rom explosif !
(Soft volume 1)

CD-ROM SOFT CD-ROM HOT

et de nombreuses autres animations à
vous couper le souffle !!!

100 pour SANG CHAUD !



3617 DHA2

Envoi sous pli discret

Interdit aux moins de 18 ans

CHACQUE SEMAINE SUR LA FM



LA 1^{ÈRE} ÉMISSION RADIO de la MICRO-INFORMATIQUE

AVEC

GEN4

MC2 PRODUCTION

Rejoignez MC Tronic sur les fréquences suivantes :

● Les Andelys 94.1 ● Albertville 101.6 ● Agen 109.5 ● Arranches 90.5 ● Amélie 102.1 ● Ajaccio 105.2 ● Aubagne 96.0 ● Auxerre 94.5 ● Argers 95.5 ● Béziers 106.3 ● Bordeaux 95.2 ● Bostons 88.2 ● Boulogne 92.0 ● Brion 94.5 ● Brice-la-Gaillarde 92.5 ● Brest 89.0 ● Bourges 98.2 ● Belfort 96.1 ● Besançon 101.4 ● Bobbe 105.1 ● Bureffière de Brion 97.2 ● Berc 87.8 ● Bourg-la-Bresse 101.4 ● Cherbourg 91.6 ● Cointance 104.4 ● Cluses 102.0 ● Chambéry 95.0 ● Chateaufin 102.5 ● Cadix 100.7 ● Cannes 94.6 ● Chateaufort 92.5 ● Châtenay-sur-Seine 88.7 ● Dijon 105.7 ● Elançon 98.3 ● Evry 98.3 ● Flotac 97.7 ● Fécamp 105.1 ● Grenoble 98.8 ● Guillon 88.8 ● Hérault 105.1 ● Heslar 104.4 ● Vallée de l'Isère 95.6 ● Jorisy 94.5 ● Jonzac 97.8 ● Lodève 101.4 ● Lourdes 92.5 ● Langogne 97.5 ● Limoges 94.4 ● Lesles 95.2 ● Lorient 103.6 ● Luxembourg 103.6 ● Lorient 95.0 ● Lyon 88.9 ● Lorient 88.8 ● Montpellier 91.8 ● Morvan 97.3 ● Meyrins 93.1 ● Mende 91.7 ● Millau 90.6 ● Montargis 89.3 ● Montbéliard 96.1 ● Montauban 92.0 ● Montreuil 87.9 ● Mucieux 88.8 ● Nantes 88.8 ● Nîmes 101.8 ● Mâcon 101.8 ● Marmand 106.5 ● Marseille 98.0 ● Mayenne 94.5 ● Melun 96.6 ● Marne-la-Vallée 96.6 ● Nancy 94.2 ● Nérac 103.3 ● Nevers 99.0 ● Nice 90.9 ● Nîmes 98.0 ● Orval 88.8 ● Paris (IDF) 96.9 ● Quimper 92.6 ● Quimperle 99.6 ● Rouen 88.8 ● Rodez 97.3 ● La Rochelle 97.8 ● Rochefort 97.8 ● Saint-Etienne 96.3 ● Sevran-Le-Château 98.7 ● St-Amand 92.0 ● St-Chely-d'Apcher 90.8 ● St-Lo 100.2 ● Sures 100.7 ● Saur-Pol 104.4 ● St-Amand 96.1 ● St-Amand-Arudy 97.3 ● Sures 97.8 ● Tulle 92.5 ● Turbès 92.5 ● Ussel 92.5 ● Vernon 88.8 ● Valence 98.8 ● Villefranche 88.0 ● Villefranche-de-Rouergue 97.3 ● Viroles 94.0

LE MEILLEUR DU MULTIMEDIA

AVEC **Maxi Sound 16**

La carte sonore évolutive pour votre PC

Sélectionnez l'un des performances techniques et en simplicité d'installation et d'utilisation, la carte sonore à deux canaux **MAXI SOUND 16** restera les meilleurs choix pour vos jeux et vos applications multimédia sur PC. De plus, dans un avenir proche, la 16 bits vous permettra de développer très vite, **MAXI SOUND 16** vous offre de larges possibilités d'évolution. Avec les connecteurs multicanaux **CD-ROM** et **WAVE**, vous pouvez relier directement votre carte **MAXI SOUND 16** aux meilleurs systèmes de **CD-ROM** ou même à des cartes d'extension General Midi telles que la **MAXI KING WAVE**.

HAUT-PARLEURS

Rachetez vos enceintes sur la carte sonore ou ces haut-parleurs stéréo amplifiés électromagnétiques, d'une puissance de 4 watts, dotés d'un mode base booster. Le complément idéal pour une véritable sonorité de qualité, vous offre **Maxi Sound Haut-Parleurs 16** !

CONNECTEURS MULTI-MÉDIAS CD-ROM

Les multimedias, comme le CD-ROM, le CD-i, le Laserdisc, le CD-ROM de votre PC et les autres, les meilleurs lecteurs de données. Vous bénéficiez ainsi d'un son de qualité.



CONNECTEUR WAVE

Grâce au connecteur **MAXI KING WAVE**, la carte d'extension **MAXI KING WAVE**, une fois connectée à **MAXI SOUND 16**, offre une véritable sonorité de qualité. Elle permet de relier directement à la carte d'extension **MAXI KING WAVE** les meilleurs systèmes de données.



PORTE SYSTEME / INTERFACE MIDI

Reliez vos instruments MIDI par l'interface d'un clavier (en option) pour créer votre propre orchestre ou musique !

POTENTIOMÈTRE DE VOLUME

ENTRÉE LINE-IN

ENTRÉE MICROPHONE

Enregistrez une chanson à l'ordinateur. Affichez sur votre écran votre chaîne Hi-Fi, enregistrée par la carte du la prise line-in de **MAXI SOUND 16**, la meilleure entrée pour la prise de la microphone. Connectez l'ordinateur à la carte **MAXI Sound Haut-Parleurs 16** !

CHOISISSEZ VOTRE SOLUTION MAXI SOUND !

■ Maxi Sound 16 502 F HT (100 F TTC)

La carte sonore évolutive :

- La carte sonore 16 bits **MAXI SOUND 16**
- Les 16 canaux en temps réel **MIDI/CD-ROM/SESSION** pour Windows et **CD-ROM/IMPRESSION**
- Les 16 canaux en temps réel en temps réel

■ Maxi Sound Haut-Parleurs 16

Le kit sonore complet :

- La carte sonore 16 bits **MAXI SOUND 16**
- Les 16 canaux en temps réel **MIDI/CD-ROM/SESSION** pour Windows et **CD-ROM/IMPRESSION**
- Les 16 canaux en temps réel en temps réel
- Les **HAUT-PARLEURS** stéréo, 4 watts, 4 ohms
- Le **MICROPHONE** "yamaha" 16 bits



■ Maxi Sound 1600 WAVE 32

Le meilleur du son :

- La carte sonore 16 bits **MAXI SOUND 16**
- Les 16 canaux en temps réel **MIDI/CD-ROM/SESSION** pour Windows et **CD-ROM/IMPRESSION**
- Les 16 canaux en temps réel en temps réel
- La carte d'extension **MAXI KING WAVE** avec le séquenceur **Colson** pour Windows

Guillemot International
102 - 102 LA GACILLY - France 92140
Tél : (01) 47 00 00 00 - Fax : (01) 47 00 00 00



Je suis intéressé(e) par : ☐ MAXI SOUND 16 ☐ MAXI SOUND Haut-Parleurs 16 ☐ MAXI SOUND KING WAVE 32

Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation ainsi que la liste des revendeurs les plus proches

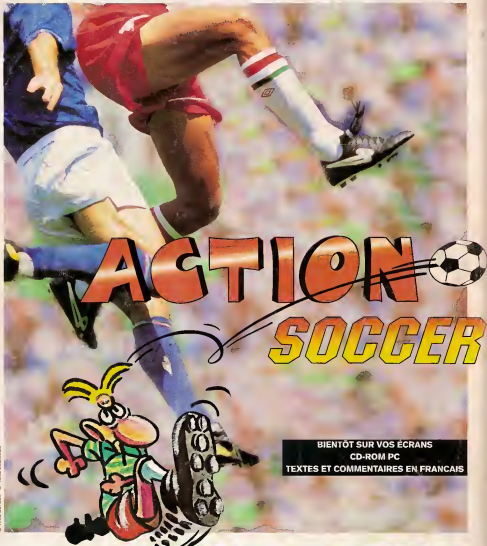
Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Couper et retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 92100 LA GACILLY - FRANCE

"AMIS SPORTIFS BONJOUR ! UN MATCH QUI S'ANNONCE TORRIDE, DANIEL !"
"EH OUI GILLES, ON VA MOUILLER SON TEE-SHIRT AUJOURD'HUI !"



BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS
CD-ROM PC
TEXTES ET COMMENTAIRES EN FRANÇAIS



28 rue Armand Carrel - 93126 MONTREUIL Cedex



- VUE 2D ET 3D ISO
- UNE VÉRITABLE AMBIANCE DE STADE AVEC DES COMMENTAIRES SPORTIFS EN DIRECT
- 4 CONDITIONS CLIMATIQUES ET 30 TACTIQUES DE JEU DIFFÉRENTES
- UNE PRISE EN MAIN ULTRA-RAPIDE ET UNE JOUABILITÉ QUI TRANSFORME VOTRE PC EN BORNE ARCADE!